Volume II

tarot

O TEMPLO VIVENTE

Um Guia Seguro para o Tarot de Crowley

Anderson Rosa
(Fr. Goya)

Tarot
O Templo Vivente

Um Guia Seguro para o Tarot de Crowley
Volume 2

Tarot
O Templo Vivente

Um Guia Seguro para o Tarot de Crowley
Volume 2

Anderson Rosa (Frater Goya)

Círculo Iniciático de Hermes

© Anderson Rosa, 2011
Primeira publicação em 1995.
Todos os direitos reservados.
Proibida todas as formas
de reprodução, mecânicas ou
digitais sem prévia autorização
escrita do autor.

Sob os auspícios da Sagrada Ordem

Sumário

Introdução aos Jogos de Tarot 01
Preparando a Leitura 02
Regras Tabuladas 05
Regras Tabuladas para Tarot 08
Método para Cinco Cartas 14
A Cruz Celta I - versão 15
A Cruz Celta II - versão 16
Jogada com 7 Cartas 17
Escolha entre várias opções 18
Espelho do Relacionamento 19
Método de Consultar o Tarot na Consulta Anual Variante do Método Descrito pela GD 21
Os Decanatos nos Arcanos Menores 24
Técnica com o Tarot para saber se a pessoa está enfeitiçada 25
Método Kairallah 27
O Templo de Afrodite 28
A Ferradura (Facilitada) 29
A Ferradura (Avançada) 30
Mandala Astrológica 33
O Ponto Cego 36
O Segredo da Alta Sacerdotisa 38
A Cruz 40
Jogo da Confiança 42
Resumo dos Significados Divinatórios das Cartas 43
Apêndices 85

Introdução aos Jogos de Tarot

Quando comecei a escrever o livro "Tarot, o Templo Vivente", há 16 anos, sentia que deveria produzir um manual, um livro que pudesse ser não apenas de leitura, mas sim, um material de constante pesquisa e estudo, que servisse ao estudante do Tarot de Crowley em diversos momentos na sua jornada, não apenas durante uma leitura de capa-a-capa.

Hoje, depois de todo tempo de pesquisa e escrita do livro, percebi a necessidade de dividi-lo em 2 partes, ou 2 volumes específicos. O primeiro, um livro texto, com significado amplo de cada carta e seus símbolos, além de farto material de pesquisa a respeito do Tarot, da Qabalah, da Astrologia e da Alquimia (seja ela sexual ou não), e o segundo um manual para o estudante que deseja trabalhar usando o Tarot como Técnica Divinatória. Lembramos ainda o estudante, que para utilizar o poder mágico do Tarot, deverá buscar as referências necessárias no primeiro volume da obra.

Para facilitar a vida deste estudante, resolvi colocar neste segundo volume, resumo do significado de cada carta, jogos, regras de leitura e tabelas que servirão como material de apoio durante o seu aprendizado. Desta forma, o estudante poderá usar o livro de forma isolada do livro texto, e carrega-lo consigo numa viagem ou durante uma leitura de Tarot se for o caso. Devido ao tamanho menor em relação ao todo da obra, este segundo volume também facilitará o transporte e o trabalho de consulta ao livro, já que está dividido de forma prática e didática.

É claro que não temos a pretensão de cobrir toda a gama de jogos existentes para o Tarot, seja ele o de Crowley ou qualquer outro. Mas tomamos o cuidado de trazer jogadas que possam cobrir um amplo espectro de perguntas que normalmente são feitas em consulta. Alguns desses jogos foram criados por mim, outros por amigos, e outros por outros autores renomados.

No entanto, é importante salientar que o Tarot é uma ferramenta que permite uma inúmera gama de jogos, tiradas e leituras das mais variadas formas, e que usar aquelas que o manual propõem como se fossem as únicas, é limitar o ilimitado. O verdadeiro limite aqui é a imaginação do estudante e do pesquisador, que poderá complementar, alterar, criar as suas jogadas de acordo com sua necessidade e limitado apenas pela criatividade.

Esperamos que os leitores encontrem aqui informação e conhecimento. Mas repito o que já disse em outro lugar: "O Tarot se revela na mesma medida em que o estudante se dedica a ele".

Curitiba, 25 de outubro de 2011.

Frater Goya (Anderson Rosa)
www.cih.org.br
em iv19 Sol 2° Scorpio, Luna 23° Libra Dies Martis

Preparando a Leitura

1) Jogando com o Tarot. Qual a atitude a ser tomada?

A primeira atitude básica a ser tomada por alguém que vai consultar o Tarot, é o respeito. Se você, ou alguém para quem você vai jogar, só quer jogar "pra ver o que sai pra mim, pra ver se tem alguma coisa boa...", economize sua energia, guarde o Tarot e faça algo mais útil de sua vida. O Tarot só irá se revelar para aquele que respeita o que há para ser dito. Sem esta atitude básica, a leitura será totalmente infrutífera. Como uma ferramenta de uso divinatório (veja o vol.1 desta obra para maiores detalhes), o Tarot irá se calar automaticamente, oferecendo uma leitura sem utilidade ou sentido prático.

Prepare-se a partir do momento em que decidiu jogar o Tarot, para receber as informações que precisa ouvir. O Tarot não vai responder o que você quer ouvir, mas aquilo que você PRECISA ouvir. Então, não se espante se o Tarot lhe der uma informação que supostamente não tem a ver com o que você perguntou. Habilmente, ele irá colocar aquilo que você precisa entender ou fazer prioritariamente antes de ir para a questão formulada.

2) O Tarot oferece respostas prontas?

A priori, o Tarot irá oferecer reflexões e opções acerca da questão formulada. Não espere que o Tarot aponte um caminho certeiro, ou que responda perguntas objetivas com 'sim' ou 'não'. O Tarot irá lhe oferecer observações ou uma visão mais ampla que normalmente você não é capaz de perceber estando dentro da situação. Isso é particularmente útil quando estamos diante de diversas opções que podem alterar nossa trajetória a longo prazo.

3) Aprenda a formular a pergunta.

Devo ficar neste emprego? Devo continuar meu relacionamento? São exemplo claros de perguntas que NÃO se deve fazer ao Tarot. Por que? Porque você não quer saber sobre a questão, mas sim que o Tarot responda por você o que deve fazer.

Com isso em mente, Talvez as perguntas pudessem ser mudadas para: Quais as perspectivas no meu atual trabalho? O que preciso saber (ou entender) no meu relacionamento?

Outras perguntas que são bastante úteis:

Qual é o momento em que me encontro?

Quais perspectivas tenho sobre determinada situação?

Que estratégia posso tomar para resolver determinado problema?

Se seguir por este caminho, qual será o provável desfecho?

O que preciso aprender neste momento?

Quais as causas ou o que não consigo enxergar sobre determinada questão?

Lembre-se: O Tarot não fornece respostas prontas, ou respostas fáceis. Ele é como um espelho que refletirá todo o ambiente além do personagem que se posta diante dele, e isso não quer dizer que é óbvio. Se fosse óbvio, não haveria necessidade de oráculos.

4) Escolha o jogo mais adequado para a questão a ser formulada.

Antes de sair embaralhando e colocando cartas na mesa, avalie a questão e tente entender o que você realmente precisa saber. Feito isso, escolha o jogo mais adequado. Nas páginas que se seguem, você irá encontrar uma ampla gama de jogos das mais diversas finalidades. Se você não encontrar, poderá pesquisar na literatura indicada no final da obra, ou poderá mesmo criar o jogo que ofereça algum horizonte.

5) Uso o Tarot completo, somente os Arcanos Maiores, Menores, só a realeza?

Cada jogo possui sua especificidade. Leia atentamente as orientações para saber como irá trabalhar. No entanto, percebemos na prática que o conjunto completo das cartas oferece um panorama mais profundo. No vol. I da presente obra, falamos sobre a função de cada grupo no conjunto do Tarot e suas influências mais amplas.

6) É preciso acreditar em alguma coisa para ler Tarot?

Essa é uma questão muito ampla. Se for referente a uma religião específica, não, você não precisa ser de nenhuma religião específica. No entanto, também acredito que se você é completamente ateu, não há também utilidade nenhuma em utilizar o Tarot. Afinal, o Tarot lida com energias mentais e espirituais, muito além do mundo físico, ignorar isso é ignorar o próprio Tarot. Mais adiante, damos um exemplo de invocação ou oração que pode ser usada antes de começar a leitura. Mas cada pessoa pode ter sua forma de expressar esse sentimento, ela não é uma regra fixa.

7) Qual Tarot devo usar?

Neste trabalho estamos tratando do Tarot de Thoth, ou Aleister Crowley´s Tarot Deck, portanto esta pergunta perde sua utilidade. No entanto, convém sempre lembrar que o mais importante é que o estudante tenha um Tarot que lhe 'diga alguma coisa', que 'traga um significado embutido'. Não adianta comprar um Tarot que alguém lhe indicou como sendo o "melhor Tarot do mundo", se ao olhar para as cartas, elas lhe parecem indecifráveis. O estudante deve ser capaz de pelo menos 'perceber' algo a respeito das mesmas, o que lhe facilitará imensamente o estudo das cartas, independente de qualquer outra coisa. Fazendo isso, depois que dominar 'aquele' Tarot, os demais serão muito mais amigáveis no aprendizado.

8) Preciso ter um pano especial, ou fazer algo diferente?

Em muitos lugares é dito para se ter um pano virgem, ou seda virgem para manter o Tarot puro e imaculado. Isso depende de cada um. No entanto, sugerimos que procure um tecido que não amasse demais, ou ficará horrível na hora que desembrulhar o seu Tarot sobre a mesa de leitura. Outra questão, é que o tecido na verdade, protege mais o Tarot de alguma sujeira sobre a mesa como gordura por exemplo, ou poeira de incenso. Praticidade apenas.

9) Como começo a interpretar?

Antes de mais nada, devemos supor que antes de ler o Tarot para um amigo, parente ou profissionalmente, o estudante tenha 'aprendido' o Tarot suficientemente. Mas ainda assim, muitas vezes quando as cartas estão postas na mesa, parecem estar fechadas para o leitor. Bem, comece a partir do que sabe, a partir das cartas que você conhece e domina o significado. Antes de falar qualquer coisa, olhe atentamente o que está sobre a mesa, e veja as cartas que conhece. Tente perceber a 'energia' do jogo. Mais adiante, damos algumas regras gerais sobre interpretação. Mas talvez o conselho mais importante que podemos dar ao estudante é fugir de regras estabelecidas ou absurdas, e tentar 'costurar' o significado por si, montando uma história como se faz uma redação, com começo, meio e fim. Lembre-se: se o consulente quisesse apenas saber o significado das cartas, ele mesmo pegaria o livro e leria carta por carta. Muitos tarólogos de sucesso, são excelentes em contextualizar a leitura. Entender o contexto em que as cartas se apresentam, é uma arte que demanda muita dedicação e tempo de estudo. O Tarot é um instrumento riquíssimo para ser explorado, e sua compreensão depende muito do seu inventário pessoal a respeito da interpretação de símbolos, significados gerais e específicos das cartas, e também dos jogos que você está acostumado(a) a usar.

Opção de Invocação

Antes de embaralhar o Tarot, tome-o na sua mão esquerda, coloque a mão direita sobre ele, dizendo:

OBS: Pode-se utilizar a oração abaixo para a consagração do Tarot, ou outra que tenha um sentido semelhante.

"Eu te invoco IAO (Ísis, Apófis e Osíris, ou Ísis, Osíris e Hórus, se for alinhar com o Novo Aeon), que consintas em enviar a Hru (Hórus), o Grande Anjo que rege as operações da Sabedoria Secreta, que deposite sua mão invisível sobre estas cartas consagradas da Arte, e que deste modo possamos obter o verdadeiro conhecimento de seu inefável Nome. Amém".

Regras Tabuladas

1. Embaralhando, cortando, jogando e examinando

Ao embaralhar, a mente do consulente deve estar concentrada no assunto sobre o qual deseja informação. Nunca se deve jogar o tarot sem ter alguma pergunta em mente. O tarot não é um brinquedo para caprichosos, e se tal pessoa tratar o tarot com desdém, é assim que o tarot responderá as perguntas de tal requerente, com desdém.

Caso caia alguma carta durante o processo de embaralhar, a carta será recolhida e colocada novamente no maço, sem ser interpretada ou considerada na leitura. O processo de corte deve ser decidido e claro. Se ao cortar, alguma carta cair da mão, o tarot será embaralhado novamente antes de se cortar novamente. Serão feitos 3 montes, com a mão esquerda (mão da emoção). Esses cortes serão feitos pelo consulente, e o tarólogo junta novamente os montes, antes de fazer a jogada.

A sequência das cartas deve ser mantida exatamente conforme estão dispostas no monte reunido pelo tarólogo. Alterar a sequência das cartas, pode alterar completamente o resultado da leitura.

2. Sobre a Escolha do Significador e sobre os tipos físicos relacionados às cartas da Realeza.

Paus - Geralmente, pessoas de pele e cabelo claros, ou ruivos;
Copas - Geralmente, pessoas relativamente claras ou loiras;
Espadas - Geralmente, pessoas de pele e cabelo moderadamente escuros ou castanhos escuros;
Pantáculos - Geralmente, pessoas muito morena.
Cavaleiros - Homens acima de 30 anos ou casados;
Rainhas - Mulheres acima de 30 anos ou casadas;
Príncipes - Homens abaixo de 30 anos, solteiros;
Princesas - Mulheres abaixo de 30 anos, solteiras.

Por essas descrições pode-se chegar ao significador do consulente. Outro método envolve o cálculo da carta astrológica natal (horóscopo). É preferencial, desde que se possa levantar os dados necessários e calcular o mapa do consulente. Quando isso não é possível, dá-se então preferência ao tipo físico.

Muitas vezes, durante as leituras, as descrições das cartas se modificam segundo as cartas que estão ao seu redor. Logo, um Cavaleiro de Espadas seria alguém de cabelos e olhos castanhos escuros, mas se estivesse entre cartas dos naipes de Copas e Pantáculos, seria um homem acima de 30 anos, com pele clara, cabelos castanhos claros e olhos castanho escuros.

3. Sobre o significado geral de uma maioria de cartas de determinado naipe e o significado de 3 ou 4 cartas de um mesmo tipo numa leitura.

Maioria de Paus - Energia em jogo, disputa ou oposição.
Maioria de Copas - Prazer e regozijo.
Maioria de Espadas - Dificuldades e sofrimentos, às vezes enfermidade ou morte.
Maioria de Pantáculos - Negócios, dinheiro, posses.
Maioria de Arcanos Maiores - Forças internas, processos mentais envolvidos na jogada, que muitas vezes estão além do controle do consulente.
Maioria de Cartas da Realeza - Muitas pessoas interferindo na vida do consulente, vida em sociedade.
Maioria de Arcanos Menores - Questões de ordem prática, vida rotineira.
Maioria de Ases - Excesso de idéias. Excesso de força.

4 Ases - Grande Força ou Poder. Energia pouco prática.
3 Ases - Riqueza ou êxito.
4 Reis - Grande rapidez e velocidade.
3 Reis - Encontros inesperados. Os Reis normalmente indicam notícias vindas de fora.
4 Rainhas - Autoridade e influência.
3 Rainhas - Amigos poderosos e influentes.
4 Príncipes - Encontros com pessoas poderosas.
3 Príncipes - Alcance e honra.
4 Princesas - Novas idéias ou planos.
3 Princesas - Sociedades juvenis.
4 Dez - Ansiedade e responsabilidade.
3 Dez - Compra, venda e transações comerciais.
4 Nove - Responsabilidade aumentada.
3 Nove - Muita correspondência. Novidades.
4 Oito - Muitas notícias.
3 Oito - Muitas viagens.
4 Sete - Decepções.
3 Sete - Tratados e Pactos. Acordos.
4 Seis - Prazer.
3 Seis - Ganância e Êxito.
4 Cinco - Ordem, regularidade, insegurança.
3 Cinco - Lutas e confrontos.
4 Quatro - Descanso e Paz.
3 Quatro - Indústria. Construção de algo.
4 Três - Resolução e Determinação.
3 Três - Engano. Falar em excesso.
4 Dois - Conferências e conversações.
3 Dois - Organizar e começar algo novamente.
Os Arcanos Maiores não se consideram em grupos de 3 ou 4 cartas.

4. Sobre o significado das Cartas:

Uma carta é forte ou debilitada, está bem ou mal dignificada sempre se avaliada segundo as cartas que estão ao seu redor. Se em ambos os lados da carta tem cartas de mesmo naipe, o efeito é que se estimulam mutuamente, para bem ou para o mal, segundo sua natureza. Cartas de naipes contrários, ou seja, cujos elementos sejam contrários (ex: água/copa, fogo/paus) debilitam a jogada grandemente, para o bem ou para o mal.

O Ar é amistoso com a Água e o Fogo, e o Fogo com o Ar e a Terra. Porém, Ar e Terra são contrários, assim como Água e Fogo.Se uma carta do naipe de Paus aparece entre uma de Copas e uma de Espadas, a Espada se modifica e conecta o Paus com a Copa de forma que não é debilitada por sua vizinha, mas modificada por ambas as cartas, daí que se torne forte.

Porém, se cai entre duas cartas mutuamente contrárias, como por exemplo entre Espadas e Pantáculos, sendo os dois últimos Ar e Terra, são contrários entre si e portanto debilitam-se mutuamente. Como a questão se atém ao naipe de Paus, não se considera que forme um vínculo entre Espadas e Pantáculos.

5. Emparelhando as Cartas:

Quando se considera as cartas em pares, ambas são consideradas de igual força. Se são, portanto, de elementos contrários, o efeito é de mútua debilidade. Se no final do processo sobra uma carta sozinha, esta nos indica o resultado parcial da jogada em que nos encontramos. Se é uma carta naturalmente ruim, e as demais foram boas, o bem se modificará por consonância.Caso a carta solitária seja o Significador do Consulente, ou de alguma outra pessoa, a indicação é de que a questão depende em grande medida da linha de ação tomada pela pessoa representada. A razão da importância da carta isolada é que, estando solta, não é modificada por nenhuma outra. Se no final há um último par de cartas no lugar de uma, estas não são tão importantes.

6. Sobre o exercício da Intuição e Clarividência:

Durante o processo de leitura e para descobrir a uma pessoa qualquer a partir de uma carta que é seu significador, o Tarólogo deve esforçar-se por ver pela clarividência a pessoa em questão usando a carta como símbolo (ou imagem eidolon) e seguindo as regras para ajudar e restringir sua visão. Na descrição de um sucesso a partir das cartas, devendo empregar sua intuição de forma similar.

As descrições pessoais são modificadas pelas cartas vizinhas. Por exemplo, a princesa de Paus, normalmente representará um jovem ruiva, mas se estiver entre as cartas de Pantáculos, poderá chegar a ser bem morena, ainda que o naipe de Paus todavia darão um certo brilho a seu cabelo, olhos e cor de pele.

Regras Tabuladas para Tarot

1º Axioma: A cada 3 números, retorna-se à unidade.

Ex: 1=1

2=2+1=3

3=3+2+1=6

4=4+3+2+1=10=1+0=1 (voltou à unidade)

5=5+4+3+2+1=15=1+5=6

6=6+5+4+3+2+1=21=2+1=3

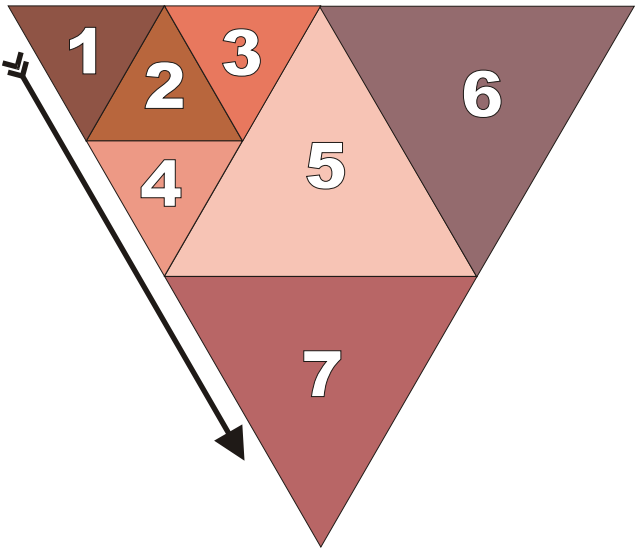
7=7+6+5+4+3+2+1=28=2+8=10=1 (unidade)

Que pode ser expresso pela fórmula:

((1+N)xN)/2

Onde 'N' é o número de itens.

Graficamente, temos:



2º Axioma: Aplicando-se o axioma anterior , podemos perceber que o nome de Deus em hebraico, possui 4 letras, a saber:

י Yod, Masculino , o Pai, o Cavaleiro (Rei)

ה He, Feminino, a Mãe, a Rainha

ו Vav, Masculino, o Filho, o Príncipe

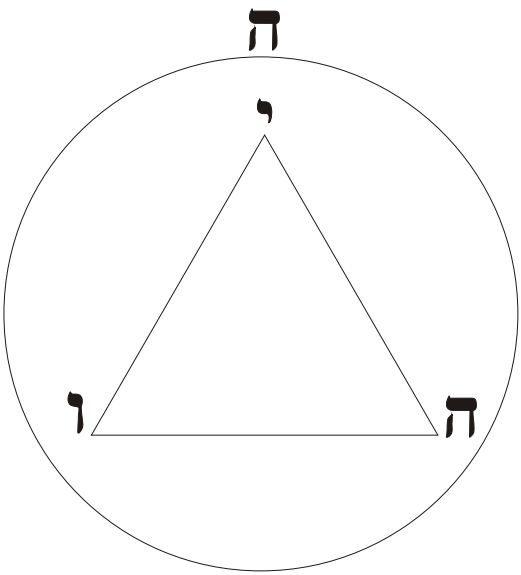
ה He, Feminino, a Filha, a Princesa

As letras podem ser interpretadas conforme descritas acima:

Onde podemos perceber que temos no conjunto, 2 letras masculinas, e 2 femininas.

O primeiro casal, representa a geração, onde tudo tem começo. E o segundo casal, nos dá a idéia de continuidade. O pai e a mãe se unem e geram o filho. Uma Segunda união, e geram a filha. Quando o príncipe e a princesa se unem, geram uma próxima continuidade. Por isso, o Rei e a Rainha encontram-se no topo da Árvore da Vida, e os Príncipes e as Princesas, encontram-se abaixo.

A letra He, além de ser a letra que representa a Mãe, por seu desenho, lembra uma forma uterina, onde a abertura está abaixo.



Na figura acima, demonstra-se a atividade do nome de Deus nas suas diversas manifestações.

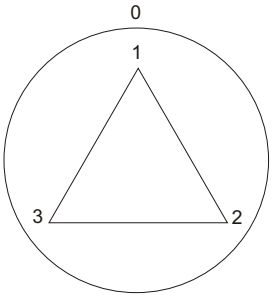
No ápice do triângulo, temos o Yod, sendo o princípio masculino ativador .

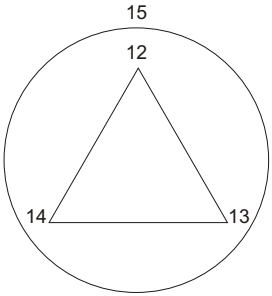
À direita , temos a letra He, feminina, que recebe as influências de Yod.

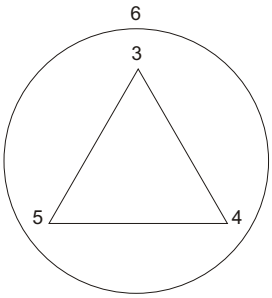
E à esquerda,temos a letra Vav, o filho. Masculino, é a manifestação do casal. Temos portanto, Ativo, Passivo e Neutro por consequência.

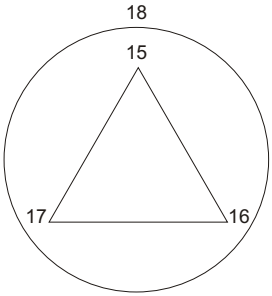
Ao redor do círculo, temos o segundo He do nome divino, representando a Filha, que deve dar continuidade ao ciclo de gerações.

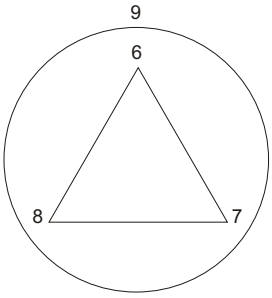
Aplicando-se esses dois axiomas iniciais, veremos que podemos representar graficamente as interrelações entre as cartas.Vamos fazer utilizando os Arcanos Maiores do tarot, a partir da carta do Louco.

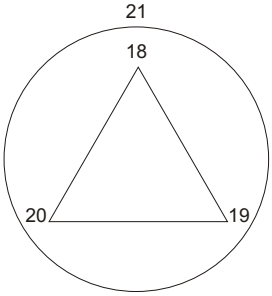


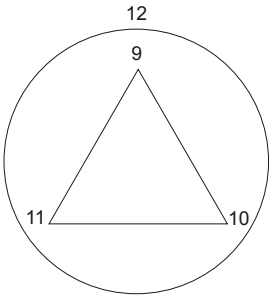












Logo, podemos deduzir a seguinte relação entre os Arcanos Maiores:

0	3	6	9	12	15	18	**Filha**	**Transição**
1	4	7	10	13	16	19	**Pai**	**Ativo**
2	5	8	11	14	17	20	**Mãe**	**Passivo**
3	6	9	12	15	18	21	**Filho**	**Neutro**

Isso quer dizer que:
Se uma situação atualmente encontra-se representada pelo Arc. XI (Luxúria), é porque teve origem numa situação do Arc. VIII (Ajustamento), e deve se dirigir para um desfecho Arc. XIV (Arte). E assim sucessivamente.

3º Axioma: Através da observação e percepção da natureza das cartas, pode-se deduzir muito sobre a pessoa e a jogada em questão.

Excesso de Arcanos Maiores: representa grande preocupação mental, mas pouca ação prática.

Excesso de Arcanos Menores: Acaba fazendo as coisas sem refletir sobre aquilo que está atuando no momento.

Todos ou quase todos os Arcanos Menores possuem um número igual a 5 ou inferior: Pessoa imatura, que na verdade busca não ter que pensar sobre aquilo que faz. Atitude irrefletida.

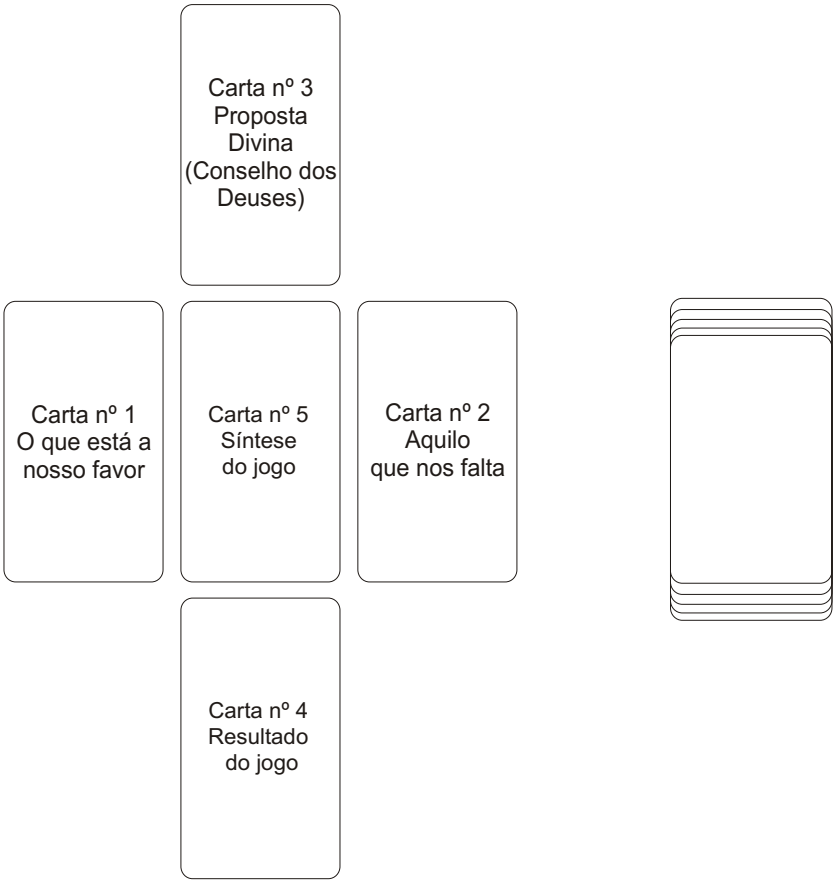
Grande quantidade de números 5 na jogada: A pessoa acaba boicotando tudo aquilo que faz, por medo.

Muitas cartas da Realeza na jogada: Pessoa muito cercada de pessoas ao redor , e provavelmente, está delegando a estas pessoas o poder de decisão sobre sua vida.

Normalmente, as cartas da realeza representam pessoas que conhecemos ou que nos afetam diretamente. No entanto, certas situações repetitivas, podem ter características que podem ser representadas por cartas da realeza. Por exemplo: a consulente pergunta - Por que só me interesso por homens que me dão esperanças e depois me abandonam? Na jogada em si, essa característica pode ser representada por uma carta da realeza, o príncipe de espadas, no caso. E não seria uma pessoa em si, mas uma situação repetitiva, muitas vezes causadas pelo próprio consulente.

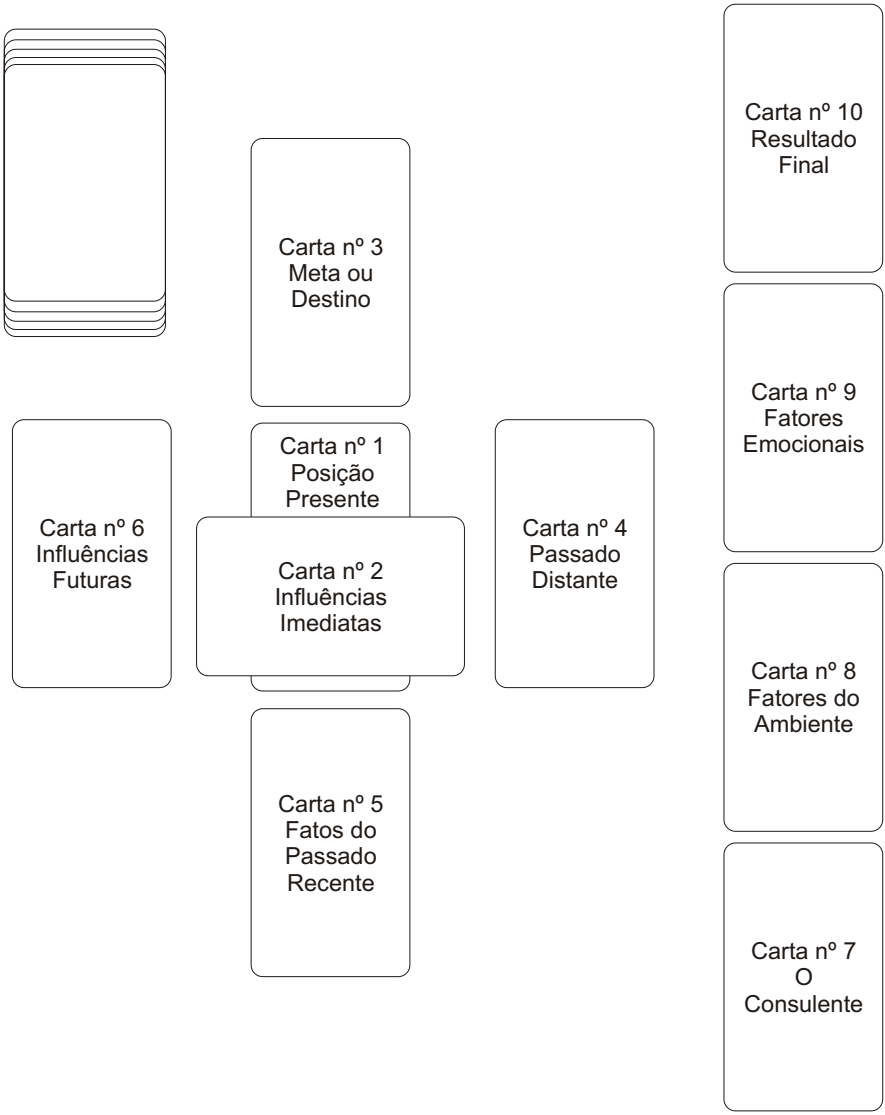
Muitos Ases, ou apenas cartas abaixo de 5, em especial: Ases, dois e três, demonstram que a pessoa tem uma tendência à superficialidade na área apontada pelo naipe das cartas, e provavelmente, a pessoa costuma ter muitas idéias, sem executar nenhuma, ou se executa, não chega a nenhuma conclusão satisfatória.

Método para Cinco Cartas

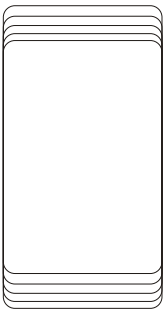


1) Embaralhar o Tarot;
2) Cortar em três montes com a mão esquerda;
3) Retirar quatro cartas do monte mantendo-as viradas para baixo;
4) A quinta carta pode ser tirada de duas formas: Quando se usa o tarot completo - a) retirando-se mais uma carta do maço e colocando no centro do jogo, ou; Quando se usa somente os Arcanos Maiores - b) Somar os números das cartas e retirar do maço a carta correspondente. Caso a soma dê acima de 22, reduzir teosoficamente, até estar no intervalo de 1 a 22. Caso a carta escolhida para síntese já esteja presente no jogo, deve-se interpretá-la duas vezes.

A Cruz Celta I - Versão



A Cruz Celta II - Versão



Carta nº 3
Visão
Consciente
da Questão

Carta nº 1
Essência da
Questão /
o Consulente

Carta nº 2
Obstáculos,
Oposições e
Dificuldades

Carta nº 4
Visão
Inconsciente
do Problema

Carta nº 5
Auto-imagem
de si mesmo

Carta nº 6
Imagem
Projetada
por outros
do
Consulente

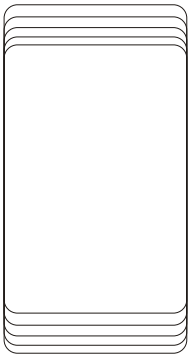
Carta nº 10
Resultado
Final,
o Futuro

Carta nº 9
Obstáculo
a ser
Superado

Carta nº 8
Síntese
das 6
Primeiras

Carta nº 7
Complemento
da nº4

Jogada com 7 Cartas



Passado

Passado Distante

Passado Imediato

Presente

Influências Presentes

Obstáculos Presentes

Perspectivas Presentes

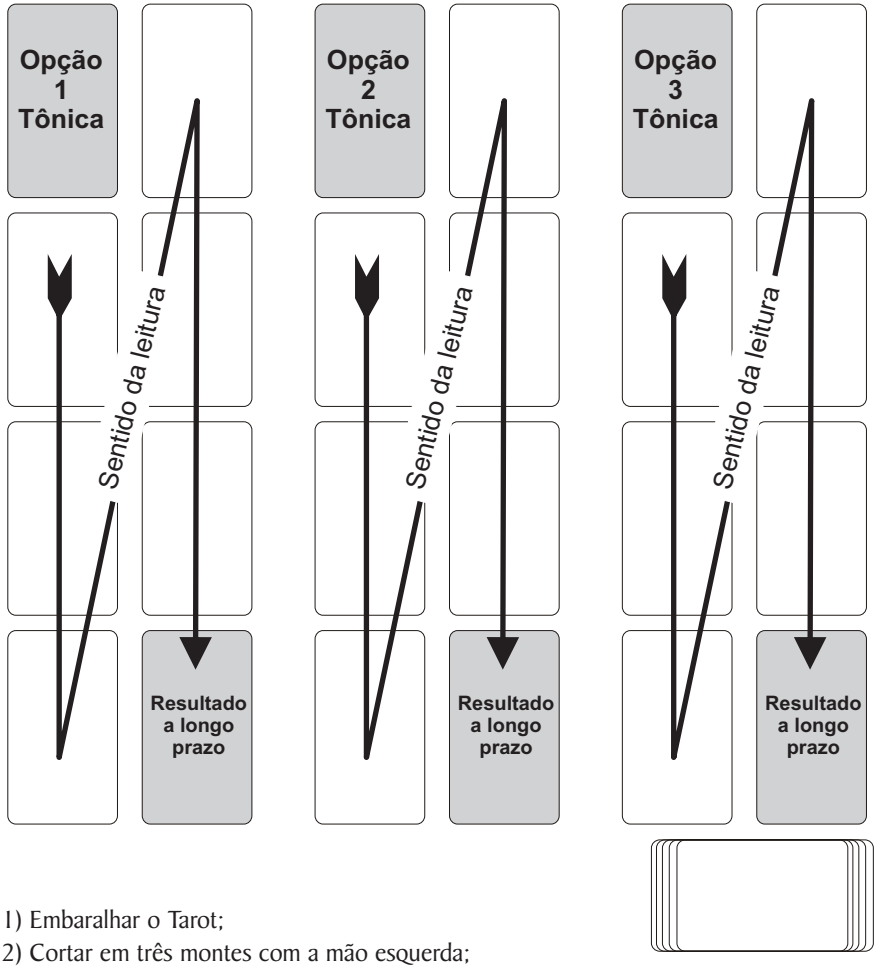
Futuro

Influências Futuras

Resultado Final

Escolha entre várias opções

por Frater Goya



1) Embaralhar o Tarot;
2) Cortar em três montes com a mão esquerda;
3) Junta-se novamente os montes, em ordem invertida;
4) Para cada opção (2 ou mais) tire uma carta para ser a Tônica da opção (a carta que dará sentido geral à opção;
5) A partir da tônica, tire mais 7 cartas para cada uma das opções, conforme a ilustração acima;
6) Na sequência da leitura, as cartas indicarão o desenvolvimento da opção ao longo do tempo até a última carta o "resultado a longo prazo". Lembrando que não existem prazos definidos pelo tarot exatamente, mas sim, sempre de acordo com o assunto em questão.

Espelho do Relacionamento

por Frater Goya

Utiliza-se o tarot completo (78 cartas) para essa jogada.

Este tipo de jogada pode ser utilizado para avaliar a qualidade e o encaminhamento de uma relação existente entre um casal ou entre mais pessoas, como por exemplo uma sociedade. No caso de haverem mais pessoas, se aumenta o número de linhas, para que possa ser avaliado pessoa por pessoa, durante a jogada.

1) Na primeira coluna, se avalia o indivíduo. Cada um mostra como vê o outro parceiro;
2) Na segunda coluna, como cada um vê a relação;
3) Na terceira coluna, o que cada um espera da relação;
4) Depois vemos como a relação realmente funciona e como é a situação real, dinamicamente falando;
5) O Conselho de como podemos nos comportar , ou o que devemos mudar;
6) Na última coluna, acima temos o que aconteceria se simplesmente deixássemos a relação sem interferência alguma, nos omitindo de qualquer ação; e abaixo, para onde iria a relação no caso de cumprir o Conselho.

O diagrama da jogada completa está na página seguinte.

Espelho do Relacionamento

Como o homem vê a mulher

Como o homem vê a relação

O que o homem espera da relação

Como a relação realmente acontece

Como a mulher vê o homem

Como a mulher vê a relação

O que a mulher espera da relação

O que pode ser feito **Conselho**

Para onde caminha a relação no rumo atual

Para onde caminha a relação se fizer o conselho

Método de Consultar o Tarot na Consulta Anual
Variante do Método Descrito pela GD

Por: Frater Goya (Anderson Rosa)

1. O Significador – Escolha uma carta que represente o Consulente; para isso, pode buscar as características físicas, ou em lugar disso, pode-se servir dos seus conhecimentos sobre o caráter da pessoa, ou ainda, se melhor lhe aprouver e houver condições para isso, usar o método do cálculo do Mapa Natal, consultando pelo grau do signo ascendente.
2. Pegar as cartas com a mão esquerda. Levanta-as com a direita com seu bastão sobre elas e diz: "Ó Thoth, Senhor do Khemennu, autocriado, que não tem genealogia, sendo o único, aquele que recria a si mesmo. Tu és o que calcula as estrelas, o nominador das coisas sobre a Terra e além da Terra. Rá Te fez, ó forma do deus Thoth. És o três vezes grande. Que tua luz inunde meu corpo, tornando-me uno com os deuses. Eu te invoco, para que ponha tua mão invisível sobre estas lâminas sagradas da Arte, para que com isso consiga o conhecimento das coisas ocultas para a Glória do Teu Nome Inefável. ANK, Usa, Semb".
3. Passe as cartas ao Consulente e ordena-o que pense atentamente numa questão e que então corte o Tarot.
4. Tome as lâminas cortadas e sustenta-as como se fosse repartir novamente.

Primeira Operação – Definição da situação no momento da leitura

Esta operação revela a situação do Consulente no momento em que faz a consulta.

1. Com as lâminas diante de si, corte a metade superior para a esquerda;
2. Corta cada monte novamente para a esquerda;
3. Estes quatro montes representam, da direita para a esquerda, IHVH.
4. Encontre o Significador. Se estiver no monte Yod, a questão refere-se a trabalho, negócios, empreendimentos, etc. Se estiver no monte Heh (o primeiro Heh), a amor, casamento, prazer, etc. Se estiver no monte Vav, a problemas, perdas, escândalos, disputas, vida racional, etc. Se estiver no segundo Heh, a dinheiro, bens, e assuntos estritamente materiais;
5. Diga ao Consulente para o que ele veio. Caso esteja errado, abandone a leitura.

6. Se acertar, estenda o monte que contém o Significador para cima. Algumas regras para interpretar são aqui necessárias:

a. Havendo maioria de Arcanos Maiores (Trunfos) é uma questão interna, onde nitidamente é a psique do Consulente o principal agente;
b. Havendo uma maioria de Arcanos Menores, são questões relacionadas ao dia-a-dia do Consulente. Dependendo dos Naipes, pode-se ver o que está influenciando mais a questão – Se maioria de Paus, trabalho, negócios, empreendimentos, etc. Se maioria de Copas, a amor, casamento, prazer, etc. Se maioria de Espadas, a problemas, perdas, escândalos, disputas, vida racional, etc. Se maioria de Ouros/Pantáculos, a dinheiro, bens, e assuntos estritamente materiais;
c. Havendo uma Maioria de Cartas da Realeza, é porque a questão é influenciada pelas pessoas imediatamente ao redor do Consulente e, portanto muita energia é desperdiçada com conversas ao vento;
d. Observe as cores nas lâminas. Muitas vezes elas indicam o fluxo de energia conforme está correndo ou está sendo impedida de correr;
7. Monte com as Cartas uma história sequenciada para ser contada ao Consulente. Ela é o começo da Consulta;
8. Comece a interpretação pelas cartas ao redor do Significador, pois elas indicam como este está influenciado imediatamente;
9. Depois interprete mais detalhadamente as outras cartas;
10. Não estando totalmente correta a interpretação, não se desanime. Talvez nem mesmo o Consulente tenha total consciência da situação. Sem dúvida, as linhas principais da leitura devem ser estabelecidas firmemente, ter o máximo de exatidão. Caso contrário, abandone a leitura.

Segunda Operação – Desenvolvimento da Questão

1. Embaralhe, invoque adequadamente, e que o Consulente corte como antes;
2. Distribua as cartas em 12 (doze) montes, um para cada uma das doze casas zodiacais do céu;
3. Descubra em qual monte está o Significador, por exemplo, na sétima casa, casa do matrimônio e das associações. E assim sucessivamente para cada uma das casas;
4. Examine o monte escolhido. Se o Significador não estiver nele, tente novamente. Não encontrando após a segunda tentativa, abandone a leitura;
5. Faça uma leitura do monte encontrado procedendo como na operação anterior.

Terceira Operação – Novo Desenvolvimento da Questão

1. Embaralhe, invoque adequadamente, e que o Consulente corte como antes;
2. Distribua as cartas em 12 (doze) montes, um para cada uma das doze casas zodiacais do céu;
3. Descubra em qual monte está o Significador;
4. Examine o monte escolhido. Se o Significador não estiver nele, tente novamente. Não encontrando após a segunda tentativa, abandone a leitura;
5. Faça uma leitura do monte encontrado procedendo como na primeira operação.

Quarta Operação – Penúltimos Aspectos da Questão

1. Embaralhe, invoque adequadamente, e que o Consulente corte como antes;
2. Encontre o Significador. Coloque-o sobre a mesa e distribua as 36 cartas seguintes sobre a mesa, formando um círculo ao redor. Cada carta representará um Decanato indicado por um Arcano Menor;
3. Faça uma leitura, contando ao Consulente uma história de acordo com a combinação do Decanato com a carta que está ali durante a leitura.

Quinta Operação – Resultado Final

1. Embaralhe, invoque adequadamente, e que o Consulente corte como antes;
2. Distribua as lâminas em dez montes conforme a Árvore da Vida qabalística;
3. Como antes, descubra onde está o Significador; mas se falhar, não significa aqui que a leitura tenha sido perdida. Continue a leitura. O monte onde foi encontrado o Significador é o único a ser interpretado;
4. Proceda como na primeira Operação;

Os Decanatos nos Arcanos Menores

♂ MARTE
☉ SOL
♀ VÊNUS
☿ MERCÚRIO
☽ LUA
♄ SATURNO
♃ JÚPITER

Os Decanatos, ou subdivisões dos Signos do Zodíaco.

Círculo Externo: Planetas aplicados aos Decanatos;
Círculo Intermediário: Arcanos Menores do Tarot aplicados os Decanatos;
Círculo Interno: Signos Zodiacais que regem os Arcanos Menores do Tarot.

Técnica com o Tarot para saber se a pessoa está enfeitiçada

por Frater Goya (Anderson Rosa)

Acreditamos que um estudioso do Tarot tirará muito proveito dessa técnica. O objetivo desse tipo de jogada é determinar se existe enfeitiçamento ou não, permitindo ainda determinar qual o tipo de feitiço, o nível de impregnação e nosso poder de combatê-lo, além de outros detalhes.

Esse jogo é chamado de "Jogo da Magia" e foi-me passado por G:.M:.M:..

Essa técnica é baseada em interpretações e análises de Crowley e seus adeptos. Tudo o que foi passado consta aqui, e outras leituras podem ser trabalhadas baseadas na prática pessoal de cada praticante.

O Arcano XVIII – A Lua.

A Magia e a Lua: Tipos de Magia –

1) Energia criada por nós mesmos a nível inconsciente: larvas, miasmas – Ex: Inveja, paixão violenta, possessividade, etc.
2) Energia criada por outras pessoas para nós a nível inconsciente – larvas.
3) Energia criada por nós a nível consciente – egrégora.
4) Energia criada por outra(s) pessoa(s) para nós a nível consciente – egrégora.
5) Energia criada por outra(s) pessoa(s) para nós a nível consciente – enfeitiçamento.

OBS: Adicionamos por conta um sexto tipo de magia, mais comum do que se imagina.

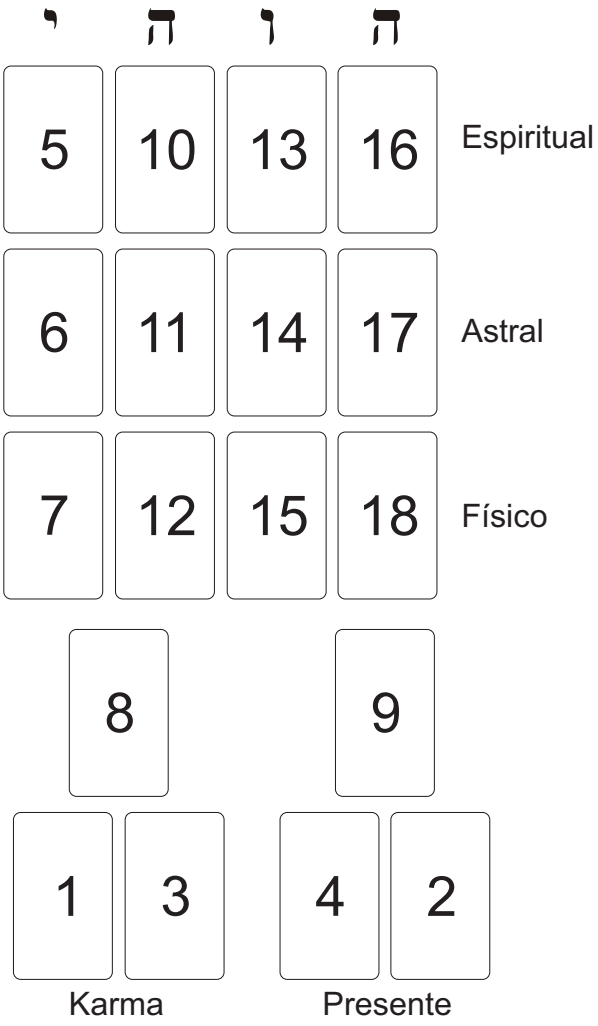
6) Energia criada por nós mesmos a nível inconsciente – auto-enfeitiçamento (medo ou receio de um enfeitiçamento criado pela fantasia da própria pessoa).

O Jogo:

Usam-se 18 arcanos. Para existir magia no jogo, a Lua deve estar dentro do quadrado. Se tiver o Arcano VIII – Ajustamento no quadrado, não há magia, mesmo que a Lua esteja lá também. Se a Lua estiver no quadrado e o Ajustamento no Karma, há magia e processo kármico. Na vida, já pode estar se desenvolvendo o karma. A Lua no plano físico é sinal que a magia é recente.

No plano astral, a magia já é mais antiga, e a vida pode estar problemática. Mais difícil ainda é quando a Lua está no plano Espiritual; mas a Lua pode estar nos planos mais inferiores, mas com Arcanos mais pesados nos planos superiores. Significa também mais dificuldades, mais impregnação.

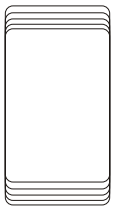
A Jogada – Sequência das cartas em ordem de inserção:



Nessa jogada, além de considerar as posições das cartas nos planos relativos, também convém considerar as disposições dos montes, como são dados na Jogada Anual que apresentamos anteriormente, onde cada monte atua numa determinada área da vida da pessoa.

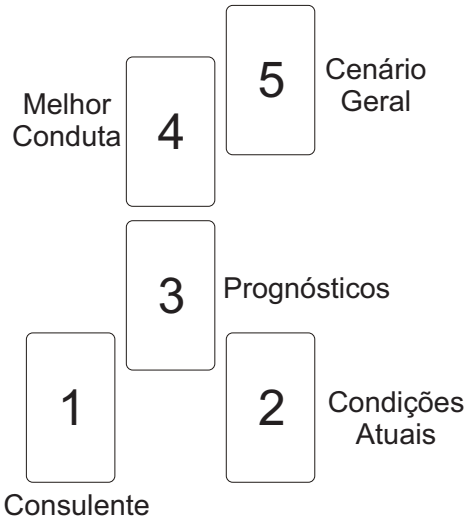
Desta forma, se a carta da Lua se encontra na posição 12 por exemplo, ela estará no Plano Físico e na Coluna da letra He do nome Divino, referindo-se ao emocional também.

Muitas outras interpretações podem ser obtidas desta jogada, e se for necessário, além da mesma, pode-se conciliar outros tipos de jogos que complementem aquilo que foi alertado nesta jogada específica.



Método Kairallah

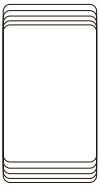
Fonte: www.clubedotaro.com.br - por Constantino K. Riemma



É a tiragem que o organizador deste site costuma utilizar em suas consultas, na complementação da análise do mapa natal e trânsitos astrológicos. O modelo pode ser aplicado às sucessivas questões que o cliente colocar.

A primeira tiragem, é feita para traduzir os seguintes aspectos:

1. o consulente; como ele se encontra;
2. o seu momento de vida; suas condições atuais;
3. prognósticos, o rumo que sua vida tende a tomar;
4. qual a melhor conduta diante da situação definida pelas cartas anteriores. Conforme a tiragem, a carta pode ser definida como o conselho estratégico para lidar com o assunto em exame.



5. o cenário geral que envolve a questão e inclui as demais cartas. Trata-se da carta de corte que, na verdade, é a primeira desvirada após o sorteio, junto com o maço de cartas que restou.

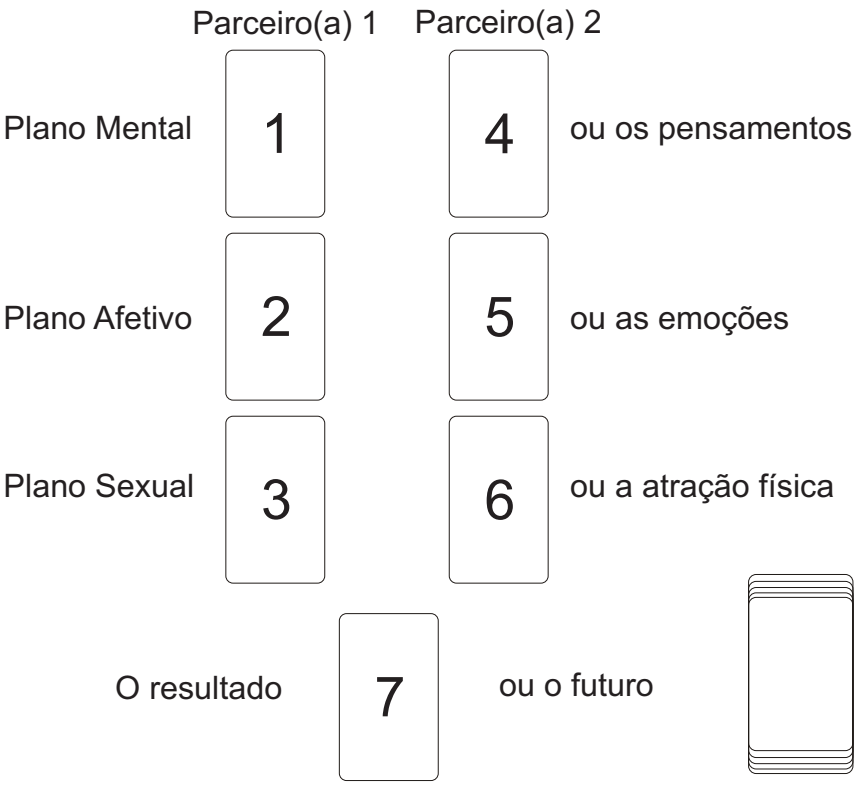
O mesmo esquema pode ser utilizado para as questões que o consulente quer ver retratadas pelo Tarô. As funções atribuídas as cartas 1, 2 e 3 são então adaptadas para cada assunto. As duas outras cartas mantêm o padrão: 4 – indica o conselho, o caminho oportuno para ser seguido pelo consulente; 5 - (a carta de corte), delinea o cenário geral, as forças que circunscrevem o assunto.

O praticante, aquele que conduz a tiragem, é quem marca previamente a função que a carta terá na jogada. Exemplos de variações para as cartas de 1 a 3, conforme o assunto e o interesse do consulente:

- 1. o consulente; 2. o outro (parceiro ou sócio); 3. o desenrolar da relação
- 1. os pontos fortes ou positivos (trabalho, saúde, projetos, estudos); 2. seus pontos fracos ou negativos; 3. tendências ou caminho a percorrer.
- 1. o consulente; 2. a situação específica (relacionamento, trabalho, projeto, etc); 3. o que esperar.
- 1. o que favorece o projeto (ou a intenção); 2. o que ainda precisa ser trabalhado, melhorado; 3. quais são as perspectivas.

O Templo de Afrodite

Fonte: www.clubedotaro.com.br - por Bete Torii



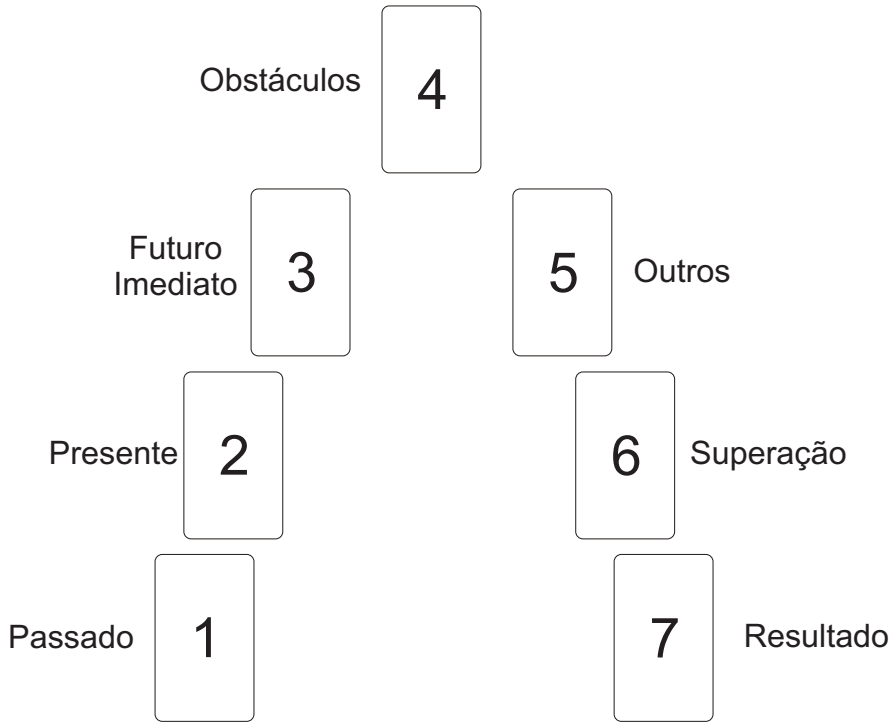
Uma tiragem bem interessante para fotografar a relação de um casal, nos seus planos racional, emocional e físico (ou melhor, "químico"). Sete cartas são escolhidas e colocadas em duas colunas, como mostrado abaixo, sendo a última carta – síntese ou prognóstico da relação – colocada na posição central.

A leitura segue a seguinte lógica:

(1) e (4) – o que ele e ela pensam da relação, qual sua intenção racional
(2) e (5) – o sentimento de um pelo outro, como vai o coração
(3) e (6) – a atração física de um pelo outro, como vai o tesão
(7) – o resultado ou produto dessas interações: o prognóstico para esse casal Também é significativo avaliar o conjunto das três cartas que representam a figura masculina (1, 2 e 3) e as outras três que falam do feminino (4, 5 e 6)

A Ferradura (Facilitada)

Fonte: www.clubedotaro.com.br - por Constantino K. Riemma



Designada "horse" na língua inglesa, a técnica da Ferradura ajuda a avaliar a sequência, o desenvolvimento de uma situação ou relacionamento. As cartas são dispostas numa curva que lembra uma ferradura de cavalo.

1. O Passado. Os eventos passados que afetam a questão ou situação do consulente.
2. O presente. Sentimentos, pensamentos ou acontecimentos reais que influem decididamente sobre o assunto em questão.
3. O futuro imediato. Eventos próximos que irão afetar essa situação e que até mesmo poderão surpreender o consulente.
4. Obstáculos. O que preocupa o consulente. Dificuldades a superar, que podem ser atitudes mentais ou dificuldades de ordem prática.
5. As atitudes dos outros. O ambiente, atitudes e pensamentos que as pessoas ao redor do consulente têm sobre a situação.
6. O caminho de superação. O que deve ser feito para o melhor encaminhamento da situação. Trata-se de uma sugestão prática par o consulente.
7. O resultado final. O resultado mais provável. O que se pode esperar se o consulente seguir o conselho dado pela sexta carta.

A Ferradura (Avançada)

Fonte: www.clubedotaro.com.br - por Margareth Procópio margarethprocopio@hotmail.com

Não conheço a origem desse jogo. Em meados da decada de 80 recebi de minha cunhada quatro páginas de uma revista que descrevia a arrumação e a interpretação do "Jogo da Ferradura". No rodapé das páginas ainda dá para se ler "Mística Especial".
Sei, porém, que nas mãos de uma pessoa sensata esse método pode servir de medicação para a alma daqueles que procuram um lenitivo nos momentos difíceis. Tenho 23 anos de pratica com este método e espero, agora, ter a oportunidade de trocar informações com pessoas que o adotaram.
Faz um ano que uso de forma complementar as cartas do Feng Shui em paralelo ao Jogo da Ferradura para aprofundar alguma questão específica.

Utilizo o Tarô completo. Depois de embaralhado e cortado faço a tiragem deitando as 56 cartas no formato de ferradura, conforme o gráfico. Esta arrumação tem vários níveis de leitura, em que as cartas podem ser combinadas entre si de diversas maneiras.

Como ler as cartas dispostas em ferraduras

A primeira ferradura maior
É composta de 25 cartas nas quais se encontram as informações do passado. As treze primeiras cartas referem-se ao passado distante: fatos e pessoas que marcaram a vida do consulente.
As doze cartas seguintes (14 a 25) indicam o passado recente: os acontecimentos, situações, pessoas e sentimentos que determinaram o atual momento do consulente.
A carta para representar o consulente (26) é tirada antes de montar a segunda ferradura.

A segunda ferradura do meio
As nove primeiras cartas (27 a 35) mostram as influências do presente: circunstâncias e pessoas que atualmente participam da vida do consulente e que se relacionam com sua situação no momento da consulta.
As nove cartas restantes (36 a 45) indicam os acontecimento do presente: os fatos concretos com os quais o consulente está envolvido.
Após a leitura das duas ferraduras devem ser relacionadas com a carta do consulente (26).

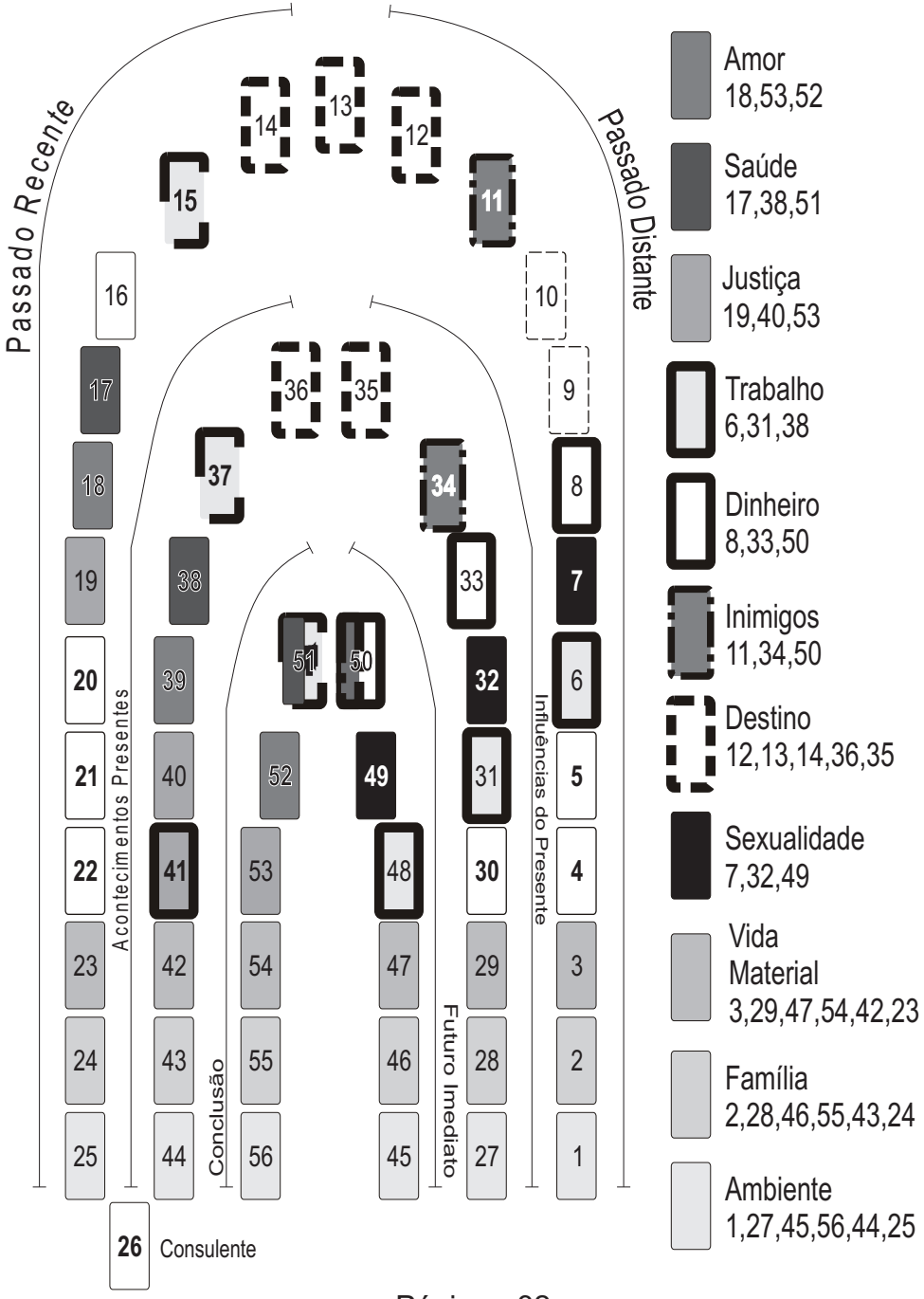
A terceira ferradura menor
Com essas cartas começa a leitura adivinhatória, pois são elas que revelam o futuro.
As seis primeiras cartas da terceira ferradura (45 a 50) indicam o futuro imediato: acontecimentos que afetarão a vida do consulente no futuro próximo.
As seis cartas restantes (51 a 56) apontam para a conclusão: revelam o quais serão as forças que predominarão na vida do consulente, qual será o desfecho de sua atual situação, a realização ou não de seus projetos, a confirmação ou frustração de seus sentimentos.

Leitura complementar -
As cartas podem ser combinadas ou alinhadas para indicarem a principais áreas de vida:
ambiente: 1, 27, 45, 56, 44, 25
família: 2, 28, 46, 55, 43, 24
vida material: 3, 29, 47, 54, 42, 23
trabalho: 6, 31, 38

sexualidade: 7, 32, 49
dinheiro: 8, 33, 50
inimigo: 11, 34, 50
amigos: 15, 37, 51

saúde: 17, 38, 51
amor: 18, 39, 52
justiça: 19, 40, 53
destino: 12, 13, 14, 36, 35
Observe que a carta do consulente é de cor branca, e na leitura original, as outras cartas brancas na leitura complementar não estão relacionadas nenhum fato ou acontecimento.

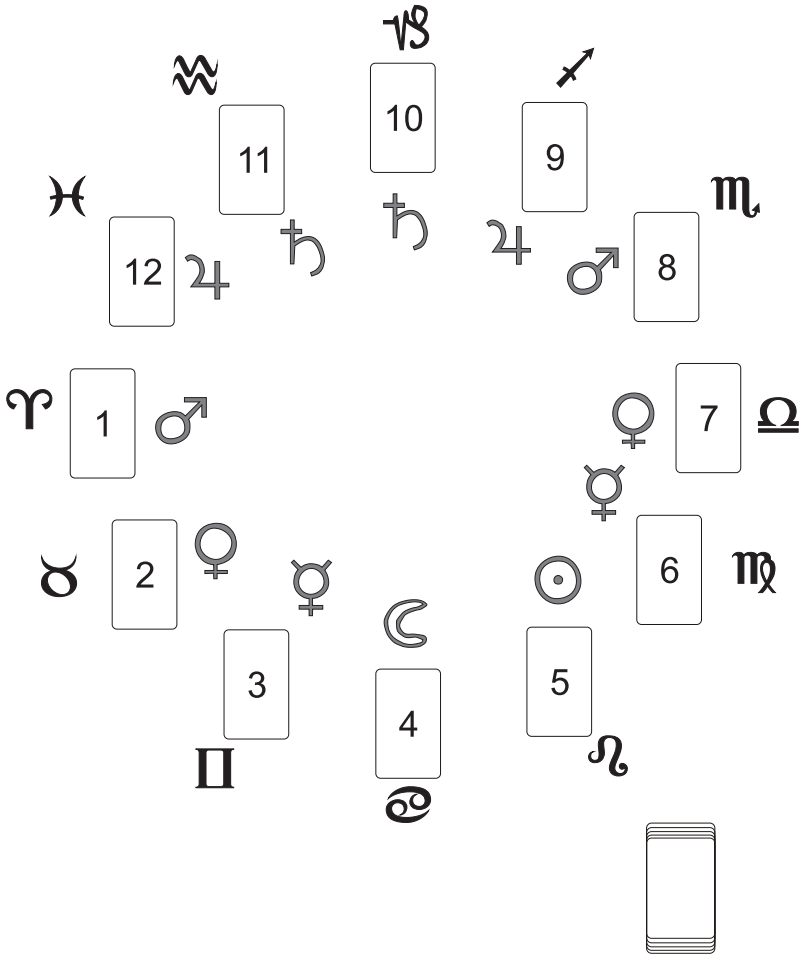
Alguns comentários -
Quando comecei a praticar observei que poderia ler o Jogo da Ferradura como karma ou vidas passadas. Às vezes podia ter passado anos, mas determinadas pessoas faziam sempre a referencia a primeira jogada. Porém quando uma determinada situação era solucionada, estas cartas começavam a se assemelhar às cartas do passado distante.
Muitas vezes escutei o consulente dizer: "É algo que eu só sei e mais ninguém", ou "Isto nunca aconteceu comigo", até se encontrarem naquela situação.
Nunca dei muita importância ao futuro distante, porque ele sempre modificava e estas cartas só se alteram quando tudo esta concluído.
Vejo semelhança do Jogo da Ferradura com o metodo original de Etteilla para interpretação do tarô, misturado com o metodo boêmio ou com a tábua astrológica completa, talvez uma forma aprimorada dos três metodos.
Faço uma ressalva que por ser uma técnica mais aprimorada aplico para mergulhar no universo do indivíduo, para conhece-lo melhor, para saber quem ele é, como de fato pensa, age ou reage a situações adversas, quais os motivos que o levaram a estar em determinada situação.


Passado Recente
Passado Distante
Acontecimentos Presentes
Influências do Presente
Conclusão
Futuro Imediato
26 Consulente
Amor
18,53,52
Saúde
17,38,51
Justiça
19,40,53
Trabalho
6,31,38
Dinheiro
8,33,50
Inimigos
11,34,50
Destino
12,13,14,36,35
Sexualidade
7,32,49
Vida
Material
3,29,47,54,42,23
Família
2,28,46,55,43,24
Ambiente
1,27,45,56,44,25

Mandala Astrológica

Fonte: www.clubedotaro.com.br - por Constantino K. Riemma

Atenção! - Para esta jogada, fizemos o desenho abaixo, com a distribuição das cartas, com as regências astrológicas. Do lado de fora de cada carta, a regência dos signos em preto. E do lado de dentro da mandala, os planetas regentes das casas e signos, pela distribuição tradicional, até do Sol até Saturno, uma vez que no presente trabalho com o Tarot de Crowley, o mesmo segue esta determinação, ignorando os planetas exteriores. - Frater Goya



O esquema dos doze Setores ou Casas Terrestres da astrologia é excelente quando se quer obter, com as lâminas do Tarô, uma visão global de um assunto. Essa tiragem, também conhecida por Mandala Astrológica, permite investigar todos os ângulos de uma questão, pessoa ou momento particular.

As 12 casas num mapa astral individual indicam os 12 principais assuntos ou "departamentos" na vida da pessoa. É um sistema que dá conta de qualquer questão que for colocada.

São retiradas 12 cartas do maço e dispostas em roda, como no diagrama ao lado. Pode-se também colocar mais uma carta no centro, como síntese ou conselho. Cada arcano irá elucidar os assuntos específicos que a tradição astrológica atribui às casas.

Na prática, são inúmeras as variações adotadas pelos tarólogos. Alguns fazem uma segunda rodada de cartas, com arcanos menores, caso a primeira tenha sido montada exclusivamente com os arcanos maiores.

Outros preferem três cartas para cada casa, enquanto que o famoso Etteilla propunha, já em 1785, virar todas as 78 cartas na roda.

Os atributos de cada casa

Casa 1: a personalidade e o temperamento; a aparência, a vitalidade e a constituição física. Avó (mãe do pai), irmãos dos amigos. Cabeça e rosto, olhos, ouvido esquerdo, cérebro, músculos, movimento e sangue, aparelho genital masculino. Corresponde ao signo de Áries.

Casa 2: o dinheiro e os bens adquiridos pelo trabalho; os ganhos e perdas financeiras, a administração. Os pais dos amigos e os amigos da mãe. Pescoço e garganta, língua, laringe e sistema linfático. Touro.

Casa 3: a comunicação, escritos, documentos, estudos, criação intelectual, as pequenas viagens, as trocas e o comércio, os vizinhos. Os irmãos e irmãs, colegas e professores da escola primária, secretários. Ombros, braços e mãos, sistema nervoso e respiratório. Gêmeos.

Casa 4: o lar, o passado, a infância, os bens imobiliários, o domicílio; a hereditariedade, as raízes, a história. A mãe, os bens dos irmãos, primos por parte de pai e sogro. Peito, seios, estômago, órgãos femininos (ovários e útero), cérebro. Câncer.

Casa 5: os amores, a criatividade; as diversões, jogos, ganhos pela sorte, especulações, o vestuário; a educação. Os filhos, os bens da mãe, noiva (o), amantes e os amigos do cônjuge. Coração, costas e ombros, artérias, diafragma e o lado direito do corpo. Leão.

Casa 6: o serviço diário, os colegas, assistentes e subordinados; a saúde, a higiene, a alimentação e as doenças agudas; animais domésticos. Tios e tias maternos, os conselheiros e instrutores. Intestino delgado e plexo solar, músculos e nervos. Virgem.

Casa 7: o casamento, as relações íntimas, sócios e companheiros; os contratos e processos, os conflitos, os concorrentes e os inimigos declarados. O cônjuge, os avós maternos e sobrinhos. Rins, quadris e nádegas, o genital feminino e o baixo ventre. Libra.

Casa 8: sexo, transmutação e morte; as heranças e presentes; psiquismo. Os negócios e finanças do cônjuge ou sócios, os amigos do pai. Sistema reprodutor, sistema urinário e excretor. Escorpião.

Casa 9: os ideais, os estudos superiores, as grandes viagens e o estrangeiro, comércio internacional ou por atacado; a religião, a lei e a filosofia. Cunhados, os netos, professores e colegas de curso superior. Músculos e coxas, fígado, quadris e artérias. Sagitário.

Casa 10: a carreira, a vocação, o prestígio social e profissional, os empreendimentos, as relações com as autoridades. O pai, sogra, primos por parte de mãe; patrão, superiores e patrocinadores. Joelhos e pernas, ossos e pele, dentes e ouvido direito. Capricórnio.

Casa 11: as amizades, as simpatias e proteções, as esperanças, projetos e planos, os lucros dos empreendimentos, os clubes e associações. Genros, noras e os bens do pai. Tornozelos e barriga da perna, cérebro, circulação sangüínea e a energia nervosa. Aquário.

Casa 12: o servir altruísta, a vida religiosa ou mística, os sacrifícios e as provas, as limitações, as práticas veladas, os vícios. Tias e tios paternos, protetores secretos e inimigos ocultos. Pés, sistema linfático e tecido adiposo. Peixes.

Agrupamentos

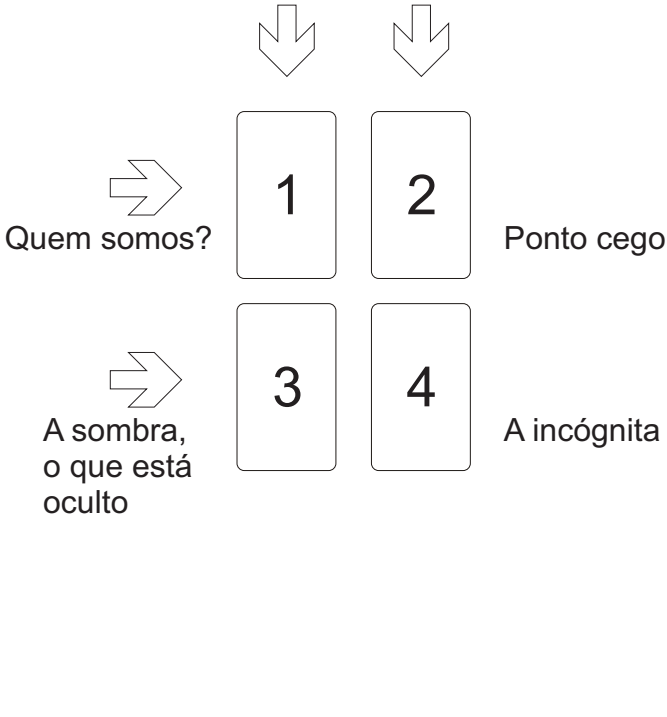
As casas podem ser correlacionadas entre si, ampliando a avaliação dos diferentes aspectos da vida do consulente. Do mesmo modo que os signos, podem ser agrupadas quanto aos elementos:

Fogo (vigor, entusiasmo, iniciativa; otimismo, gosto pelas novidades; intuição): 1, 5, 9;
Terra (forma, provisão; tenacidade, capacidade para sustentação; sensação): 2, 6, 10;
Ar (trocas e invenções; comunicação, leveza, consideração; pensamento): 3,7,11;
Água (emoções e proteção; sentimento): 4, 8, 12.

As casas podem ser ainda consideradas quanto às qualidades ou forças:
angulares, cardinais (ação, empreendimento; força positiva): 1, 4, 7, 10;
fixas (conservação e sustentação; força receptiva): 2, 5, 8, 11;
mutáveis (renovação e aprendizagem; força neutralizadora): 3, 6, 9, 12.

O Ponto Cego

Por Hajo Banzhaf



Esse método de disposição é derivado de um esquema conhecido na Psicologia como a `janela de Johari".

Ele indica quatro aspectos da personalidade e dá-nos informações sobre como a percepção que temos de nós diverge da forma como os outros nos vêem.

O SIGNIFICADO DE CADA POSIÇÃO:
1 = identidade inequívoca:
No âmbito dos temas dessa carta. percebemos a nós mesmos ria mesma forma como os outros nos vêem.

2 = o Ponto Cego:
Comportamentos que as outras pessoas percebem em nós, sem que nós mesmos, pelo menos não com a mesma intensidade que os outros, percebamos.

3 = a sombra, o que está oculto:
Partes da nossa personalidade que nós mesmos conhecemos, mas que escondemos dos outros por alguma razão.

4 = a grande incógnita:
Processos ou forças motrizes inconscientes, que atuam sem que nós mesmos ou os outros tenhamos consciência disso.

PROCEDIMENTO DE INTERPRETAÇÃO:

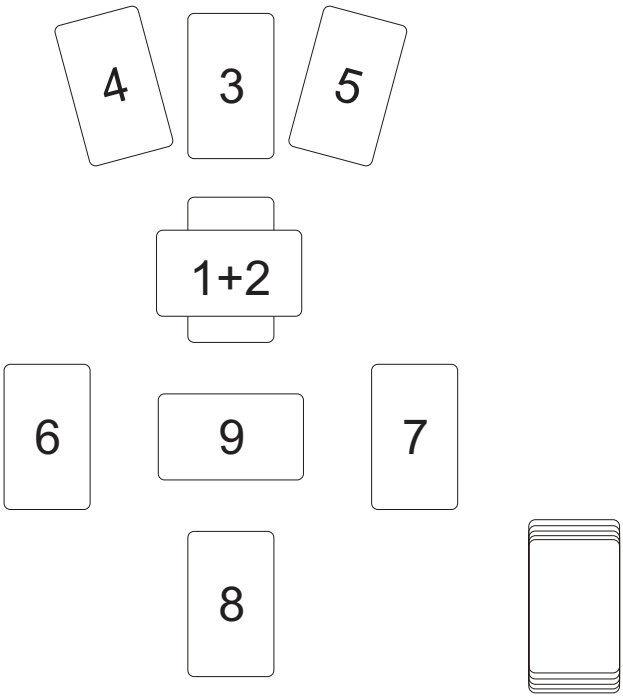
Comece com a carta na posição 1, que é a mais fácil de se compreender. Tente então descobrir qual é a incógnita ilustrada pela carta na posição 4. Na compreensão do significado dessa carta, encontra-se geralmente o real valor dessa consulta, visto que forças inconscientes são extremamente eficazes. Contudo, elas são, na maioria das vezes, vivenciadas de uma forma passiva ou sofrida, enquanto nós não sabemos nada sobre elas. Quando se tratar de uma carta com uma temática difícil, a conscientização torna-se um ganho, pois por meio dela será possível lidar com essa disposição de uma forma mais bem pensada, refletida e talvez até positiva. Tratando-se de uma carta com uma qualidade valorosa, é naturalmente enriquecedor também tornar-se consciente de sua existência.

As duas cartas restantes têm ainda um significado adicional interessante: a posição 3 reflete também a auto-avaliação do consulente, e a posição 2, a avaliação que os outros fazem do consulente. Quando essas duas afirmações se encontram muito distantes uma da outra, quando a auto-avaliação se diferencia essencialmente da percepção de terceiros, aí se encontra uma advertência: pois quando os outros nos percebem de uma forma muito diferente da nossa própria percepção, é então provável que nós tenhamos uma falsa imagem de nós mesmos.

Geralmente os sistemas de disposição para o autoconhecimento não são fáceis de se compreender logo à primeira vista. Por isso, é aconselhável deixar as cartas por um tempo em um lugar visível para que se possa vê-las algumas vezes novamente. É justamente quando não se está observando as cartas com total atenção que as imagens podem nos despertar associações que, de repente, nos fazem compreender a mensagem.

O Segredo da Alta Sacerdotisa

Por Hajo Banzhaf



Esse sistema de disposição é um "convidado especial" do Tarô de Rider. Ele foi originado com base na carta A ALTA SACERDOTISA como ela é representada no Tarô de Rider. O atrativo especial dessa forma de disposição é que ela mostra não só os desdobramentos esperados, mas revela, possivelmente também, um segredo, a resposta à pergunta em segundo plano: "Por quê?" A tríplice Deusa da Lua expressa-se por meio de 9 cartas. As cartas são dispostas de acordo com os símbolos principais que a cercam na carta do Tarô de Rider.

O SIGNIFICADO DE CADA POSIÇÃO:

1 + 2 = a cruz no seu peito indica o assunto em questão, em forma de impulsos principais que se podem reforçar ou atrapalhar mutuamente.

As cartas 4, 3 e 5 correspondem às três fases da lua em sua coroa e mostram as forças que influem sobre o assunto:

3 = a lua cheia representa a influência principal no momento.

4 = a lua minguante é a influência que está perdendo força.

5 = a lua crescente é a influência que está ganhando força.

As duas colunas, uma de cada lado da Sacerdotisa, representam:
6 = o que está nas sombras. Aquilo que existe, mas que (ainda) não foi percebido conscientemente, porém talvez já tenha sido pressentido ou temido. Uma força impulsionadora inconsciente.
7 = aquilo que está à luz do dia, o que é claramente percebido, esperado e normalmente também apreciado.
A barca da lua aos seus pés indica:
8 = para onde essa viagem vai, o que virá a seguir.

A nona carta, o Livro da Sabedoria Secreta no colo da Sacerdotisa, é inicialmente colocada com a imagem voltada para baixo. Somente depois de todas as outras cartas terem sido interpretadas é que ela é revelada. Se ela for uma carta dos Arcanos Maiores, a Alta Sacerdotisa revela assim um segredo, e a carta é deixada com a face para cima.

Ela representa então as motivações profundas por trás do assunto da pergunta. O "porquê" e o "para quê" do desenrolar da questão. Caso a carta seja dos Arcanos Menores, ela volta a ser colocada com a face voltada para baixo. Nesse caso, a Alta Sacerdotisa guardou o seu segredo para si mesma. A nona carta fica sem significado e não é utilizada para o cálculo da quintessência.

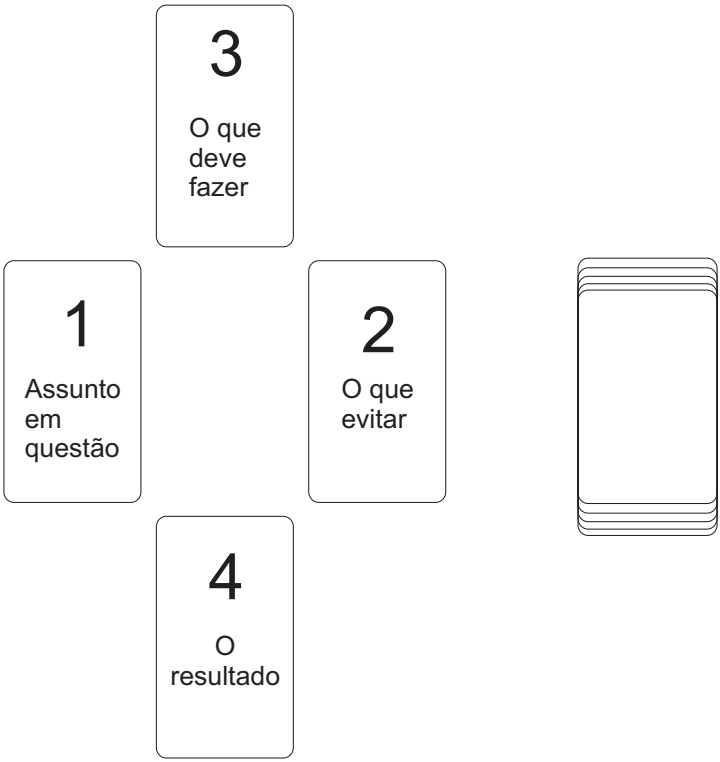
PROCEDIMENTO DE INTERPRETAÇÃO:

Comece com os dois impulsos principais nas posições 1 e 2. Observe até que ponto eles se complementam, fortalecem, prejudicam ou bloqueiam um ao outro. A posição 1 indica o primeiro impulso, enquanto que a temática adicional é representada pela posição 2. Interprete então cronologicamente as influências na seqüência 4, 3 e 5.

Avalie depois a postura consciente ou a expectativa (7), antes de interpretar o lado inconsciente (6). Mantenha em mente que aqui se trata de uma força impulsionadora interior, que muitas vezes atua com mais força do que a atitude consciente. A seguir, interprete a carta das perspectivas (8) e depois faça uma síntese das perspectivas futuras, que resultam das cartas 5 (influências futuras), 6 (ainda inconscientes, mas que mais tarde se tornarão conscientes) e 8 (perspectivas seguintes). Vire, somente agora, a carta na posição 9 e tente compreender o seu significado, caso trate-se de uma carta dos Arcanos Maiores.

A Cruz

Por Hajo Banzhaf



A CRUZ é um dos sistemas de disposição mais simples, mas nem por isso menos interessante. Ela fornece uma mensagem curta e significativa, que com bastante freqüência aponta para uma direção valiosa. Ao mesmo tempo, ela é muito versátil. Se você ainda não está tão familiarizado com as 78 cartas do Tarô e o grande número delas o confunde, você pode limitar-se apenas às 22 cartas dos Arcanos Maiores. As cartas são dispostas da seguinte forma:

SIGNIFICADO DE CADA POSIÇÃO:
1 = este é o assunto em questão.
2 = isto você não deveria fazer.
3 = isto você deveria fazer.
4 = este é o resultado, é para isto que serve.

PROCEDIMENTO DE INTERPRETAÇÃO:

Comece com a carta 1, que às vezes desencadeia um verdadeiro lampejo súbito, mas fornece-nos apenas uma informação sem importância. Em seguida, é especialmente importante salientar as diferenças entre as cartas 2 e 3, pois por meio disso se expressa o verdadeiro conteúdo da mensagem. Justamente quando se trata de cartas semelhantes, a essência da mensagem pode estar na sutil diferença entre as duas. Verifique então. para finalizar, a carta na posição 4 para saber o que implicará essa situação.

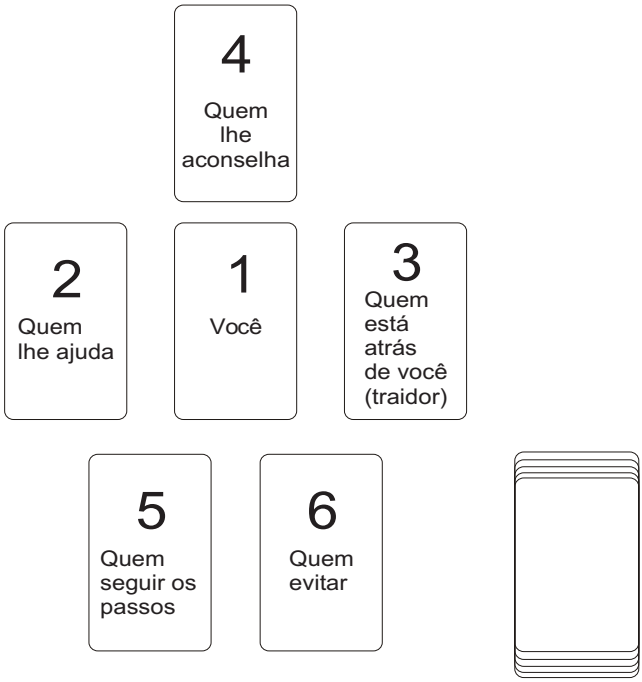
VARIANTE:

Você pode usar o mesmo sistema de disposição quando não entender alguma vez o significado de uma carta. Embaralhe todas as cartas novamente, para deitá-las da mesma maneira, agora com a pergunta: "Qual o significado da carta X na última consulta?"

Nesse caso, as posições têm o seguinte significado:
1 = este é o assunto em questão.
2 = este não é o significado da carta.
3 = este é o significado da carta.
4 = é para isso que ela serve, este é o seu propósito.

Jogo da Confiança

por Frater Goya



ESTE JOGO É JOGADO APENAS COM AS CARTAS DA REALEZA.

Vivemos numa sociedade. E como todo grupo de pessoas, familiar ou profissional, ou mesmo de amigos, existem pessoas que nos beneficiam, e pessoas que complicam a sua vida. Para tentar entender quem é quem, elaboramos esta jogada, cujo objetivo é saber a posição de cada pessoa a nosso redor. Já que as cartas da Realeza representam tipos psicológicos, vamos trabalhar com eles!

Como Jogar:

Separe as 16 cartas da realeza do seu Tarot.

Embaralhe-as, e colocando-as em leque sobre a mesa, escolha 6 cartas, colocando-as na disposição acima, todas com a figura para baixo.

Abra carta por carta, interpretando a carta segundo a natureza dada pela posição em que esta ocupa. lembrando sempre que as cartas da realeza podem representar tanto pessoas com a descrição física da carta, conforme descrito no decorrer de toda a obra, quanto padrões de comportamento de acordo com a natureza da carta. Para saber quem é quem, descreva a carta ao consulente, tanto a característica física quanto a psicológica, que deverá com isso, ser capaz de identificar a diferença. Pela prática que temos, podemos dizer que na maioria das vezes prevalece a característica psicológica sobre a característica física.

Resumo dos Significados Divinatórios das Cartas

SIGNIFICADOS DIVINATÓRIOS DOS 22 ARCANOS MAIORES

0 - O LOUCO (AR)

A libertação, as tentativas que fazemos de romper com os padrões de "normalidade". A espiritualidade que busca a libertação da matéria. Idealismo e aspiração. Quando está mal aspectado por outras cartas, pode representar a desestrutura causada por uma liberdade ilimitada que é incapaz de se sustentar. Ou ainda, pode ser uma alienação da realidade, uma fuga do mundo ou, em um estágio mais avançado, a loucura, excentricidade ou mesmo mania.

Em matéria espiritual, o Louco significa ideia, pensamento, espiritualidade, que se esforça para superar a terra. Mas o essencial desta carta é que representa originalidade, impulso, impulso súbito ou impacto, vindo de um lado completamente estranho. Todos esses impulsos estão certos, se corretamente recebidos; e a interpretação bem ou mal da carta depende inteiramente da atitude correta do consultante.

Na Magia: Espiritualidade confusa, mediunidade não resolvida, o indivíduo tem muita energia, mas não canaliza.

I - O MAGO (MERCÚRIO)

Aprendizado, comunicação, habilidade para aprender e para realizar trabalhos manuais. Conhecimento, vontade e astúcia. Quando está mal aspectado pode representar a antítese do que foi descrito acima: embuste, falta de comunicação, dificuldade para aprender e inaptidão para realizar aquilo a que se propôs.

Sabedoria, habilidade, destreza, habilidade manual, astúcia, engano, roubo. Às vezes, sabedoria oculta ou poder, às vezes um rápido impulso, como "ondas cerebrais". Pode implicar mensagens, contratos, acertos comerciais, a interferência de aprendizagem ou de inteligência com o assunto em mãos.

Na Magia: Início da Magia – seja nos planos espiritual, astral ou físico.

II - A SACERDOTISA (LUA)

Intuição, vidência, assimilação do aprendizado realizado pelo Mago, mudanças de estado de humor. Quando está mal aspectada pode representar falta de sensibilidade, incapacidade de ver a realidade tal como ela é; alguém que tenta enganar alguém.

Influência, exaltação e graciosa influência sobre o tema. Mudança, alternância, aumentar ou diminuir, flutuação. Há, no entanto, uma passividade a ser levada pelo entusiasmo; pode tornar-se uma "influência lunar" a menos que seja mantido um cuidadoso equilíbrio.

Na Magia: Magia Oculta, origem indeterminada – reza, orações, mandinga, geralmente para o amor, às vezes solicitação de proteção a alguém.

III - A IMPERATRIZ (VÊNUS)

Prazer, luxúria, aspectos ligados à maternidade, capacidade de trabalho, sacrifício em prol de um ideal, esforço sobre-humano para completar a tarefa a que se propõe. Se mal

aspectada pode representar libertinagem, falta de vontade, preguiça e incapacidade de levar à termo aquilo a que se propõe.

Amor, beleza, felicidade, prazer, sucesso, realização, felicidade, graciosidade, elegância, luxo, ociosidade, dissipação, amizade, gentileza, prazer.

Na Magia: Quando perto do arcano II, significa que foi mulher quem fez a magia, sem o arcano II é magia mental. Poder de Combate.

IV - O IMPERADOR (ÁRIES)

Força de vontade, voz de comando, atitude imperativa, início de uma estabilidade. Quando está mal aspectado pode indicar violência, ambição desmedida, instabilidade, irritabilidade sem motivo.

Guerra, conquista, vitória, conflito, ambição, originalidade, confiança autoimportância, megalomania e belicosidade, energia, vigor, teimosia, pouco prático, imprudência, gênio ruim (temperamental).

Na Magia: Quando perto do arcano I, o mentor da magia foi homem, não há magia, mas alguma adversidade no plano mental. Poder de Combate.

V – HIEROFANTE (TOURO)

Sabedoria Divina alcançada pelo trabalho, esforço, dedicação e disciplina. Conhecimento utilizado para instrução, bons conselhos. Se estiver mal aspectado pode representar o mal uso do conhecimento adquirido, ou a incapacidade de buscar e

aprender.

Resistência obstinada, labuta, resistência, placidez, manifestação, explicação, ensino, bondade de coração, a ajuda de superiores, paciência, organização, paz.

Na Magia: Magia com protetores espirituais com finalidade para o bem. Processo kármico, pois o arcano V é o Senhor do Karma.

VI – OS AMANTES / OS ENAMORADOS (GÊMEOS)

Decisão, opção por vontade própria, escolha aparentemente sem importância, ou em assuntos de pequena monta, relacionamento. Quando está mal aspectada pode indicar indecisão, pressão de terceiros, perda ou tensão nos relacionamentos.

Abertura à inspiração, intuição, inteligência, segunda visão, infantilidade, frivolidade, cheio de pensamentos, apartado da consideração de ordem prática, autocontradição, trivialidade.

Na Magia: Amarração de casal, amor, casamento, sexual, impotência, depende de outros arcanos associados.

VII - O CARRO (CÂNCER)

Tentativa de gerar/criar uma estrutura. Preparação para seguir rumo à vitória, preparo, saúde, domínio de nossas forças e emoções, desapego. Quando está mal aspectado pode indicar uma falsa visão de bem-estar, falta de estrutura, despreparo e descontrole emocional.

Triunfo, vitória, esperança, memória, digestão, violência

na manutenção de ideias tradicionais, o "duro de matar", crueldade, desejo de destruição, obediência, fidelidade, autoridade sob autoridade.

Na Magia: Magia efetuada em processo de permeação dos planos astral e físico. Magia Mental.

VIII - AJUSTE / JUSTIÇA (LIBRA)

Equilíbrio, emoções equilibradas, senso de justiça, busca de harmonia na vida. Quando está mal aspectada, indica um desequilíbrio, falta de sinceridade e até desequilíbrio mental.

Justiça, ou melhor, ajustar, o ato de ajuste, a suspensão de todas as decisões de ação pendente; em termos materiais, pode se referir a processos judiciais ou processos. Socialmente, casamento ou contratos de casamento; tratados políticos.

Na Magia: Não há magia ou há o fim da Magia. Situação Kármica desta vida onde tudo foi criado pela própria pessoa.

IX - O EREMITA (VIRGEM)

Sabedoria, reflexão, trabalho rotineiro, disciplina, dedicação, abnegação, iniciação. Se mal aspectado pode indicar solidão, perdas, falta de sabedoria e falta de disposição ao trabalho.

Iluminação do interior (de si mesmo), impulso secreto interno; planos práticos derivados de acordos. Retirar-se da participação em eventos atuais.

Na Magia: Magia para separação do casal, solidão,

tristeza, pobreza, inércia. No entanto, quem fez a magia pode ser descoberto.

X – FORTUNA / RODA DA FORTUNA (JÚPITER)

Sorte e oportunidade, momento certo de começar algo. Sucesso. Quando mal aspectada pode indicar momento inadequado para se começar algo, perda de oportunidades ou corrupção pelo poder conquistado.

Mudança de fortuna (ou sorte). Isso geralmente significa boa fortuna por causa do fato da consulta implicar ansiedade ou descontentamento.

Na Magia: Instável, grande confusão na vida, mas a própria pessoa pode estar causando tudo, podendo ser kármico.

XI – LUXÚRIA / A FORÇA (LEÃO)

O domínio das emoções. Força demonstrada pela suavidade (sedução), amor passional. Se estiver mal aspectada, pode indicar mal uso da força, crimes passionais, instabilidade emocional.

Coragem, força, energia e ação, uma grande paixão; recorrer a magia, o uso de poder mágico.

Na Magia: Pode haver uma magia, mas não produz nenhum efeito sobre o consulente.

XII - O ENFORCADO (ÁGUA)

O não-agir, o conhecimento puro, sem interferência da

vontade. Quando está mal aspectado indica precipitação, falta de consciência, ficar no seu próprio caminho.

Sacrifício forçado, punição, perda fatal ou voluntária, sofrimento, derrota, fracasso, morte, abandono momentâneo.

Na Magia: Magia para desordem material, impotência ou frigidez, larvas, buracos áuricos, vingança.

XIII - MORTE (ESCORPIÃO)

Morte de alguma situação que não tem mais razão de continuar. Desligamento gradativo e natural, mudanças que irão gerar crescimento. Se mal aspectada, pode indicar mágoas, ressentimentos, perdas, prejuízo.

Mudança, transmissão, voluntária ou involuntária, em qualquer caso, o desenvolvimento lógico de condições existentes, mas talvez repentina e inesperada. Morte aparente ou destruição, mas tal interpretação é ilusão.

Na Magia: Perda da saúde, emprego, negócios, projetos, amor. É muito agressiva e aumenta o poder das outras cartas negativamente.

XIV – ARTE / TEMPERANÇA (SAGITÁRIO)

Equilíbrio das partes, o ponto certo exigido para a mudança que irá ocorrer. Visão interior, transmutação. Quando está mal aspectada, indica cegueira interior, inadaptação, perda de medida, falta de coragem para olhar a si mesmo e reparar seus erros.

Combinação de forças, realização, ação baseada em cálculo preciso, rota de fuga, sucesso depois de manobras elaboradas.

Na Magia: Proteção. Poder de Combate.

XV - O DIABO (CAPRICÓRNIO)

Realização material, ambição, luta para conquistar uma posição. Se estiver mal aspectada pode indicar perda pela má utilização do bem recebido, limitação, obsessão, tentação.

Impulso cego, irresistivelmente forte e inescrupuloso, ambição, tentação, obsessão, plano secreto prestes a ser executado; trabalho duro, rigidez, obstinação, descontentamento, dor, resistência.

Na Magia: Perda de posição social, amor, saúde, sendo o contrário também verdadeiro – ganho de tudo. Geralmente, é uma entidade não artificial, boa ou ruim, que colabora no processo. A pessoa também pode estar causando tudo por processos de drogas ou álcool.

XVI - A TORRE (MARTE)

Rompimento com o passado, crescimento, vontade, coragem, amor homossexual (masculino). Quando mal aspectada pode indicar ruína, discussão, ir além dos limites permitidos, decadência moral e física.

Disputa, combate, perigo, ruína, destruição de planos, morte súbita, fuga da prisão (de qualquer tipo).

Na Magia: Destruição ou ruína.

XVII - A ESTRELA (AQUÁRIO)

Esperança, realização a longo prazo, fé, auxílio, conhecimento, determinação. Quando está mal aspectada pode indicar ilusão, falsas esperanças, falta de determinação, dificuldade em focar a atenção no objetivo proposto.

Esperança, ajuda inesperada, clareza de visão, a realização de possibilidades, discernimento espiritual, mal aspectada: erro de julgamento, devaneio, desapontamento.

Na Magia: Poder de Combate. Ou não há magia por proteção espiritual.

XVIII - A LUA (PEIXES)

Superar a si mesmo, mudanças, coragem para enfrentar as situações. Estando mal aspectada pode indicar medo injustificado, sofrimento, angústia, falsidade, ilusão, trabalhos mágicos feitos pelo ou para o consulente.

Ilusão, engano, confusão, histeria, mesmo loucura, devaneio, falsidade, erro, crise, "hora mais escura antes do amanhecer", mudança importante próxima.

Na Magia: O único Arcano Maior que transmite a Magia.

XIX - O SOL (SOL)

Iluminação, glória, virtude, realização pessoal. Se estiver mal aspectada pode indicar limitação, incapacidade de ver adiante, desperdício, falsa aparência de poder, dificuldade de enxergar os próprios limites.

Glória, riqueza ganho, triunfo, prazer, franqueza, verdade, despudor, arrogância, vaidade, manifestação, a recuperação da doença, mas às vezes morte súbita.

Na Magia: Poder de Combate. Mestre Espiritual.

XX - O AEON / O JULGAMENTO (FOGO)

Mudanças de grande porte, decisão importante tomada para o bem, definição. Quando está mal aspectada indica incapacidade de decidir, indefinição, incapacidade de interferir no resultado.

Decisão final em relação ao momento atual, novo presente em relação ao futuro, sempre representa a tomada de um passo definitivo.

Na Magia: Magia de morte, obsessores.

XXI - O UNIVERSO (SATURNO)

O Ilimitado, a superação final, o rompimento de toda e qualquer amarra material/espiritual, unidade. Mesmo mal aspectada, essa carta sugere sucesso e vitória decisiva sobre os acontecimentos.

A questão da pergunta em si, a síntese, o fim da questão, pode significar atraso, oposição, obstinação, inércia, paciência, perseverança, teimosia persistente na dificuldade. A cristalização de toda a questão envolvida.

Na Magia: O Universo (Arcano). Não há magia. Poder de Combate.

SIGNIFICADOS DIVINATÓRIOS DAS 56 CARTAS DOS ARCANOS MENORES

ÁS DE PAUS

A raiz dos poderes do fogo.
Encontra-se no Polo Norte do Universo.

Simboliza a fortaleza, rapidez, vigor, energia e governo, de acordo com sua natureza, vários trabalhos e questões. Implica força natural com o oposto da invocada.

DOIS DE PAUS

O Senhor do domínio.
Marte em Áries (♂ ♈)

Orgulho em detrimento de outros, autoridade, poder, domínio.

É o lado agressivo de Áries. Enobrecimento e ambição, moderando a impulsividade, reforçando o caráter, desenvolvendo a paciência e a perseverança, e conferindo uma vitalidade robusta. É a natureza íntegra do signo.

Força, domínio, harmonia da regra e da justiça. Atrevimento, valor, força, vingança, resolução, generosidade, orgulho, sensibilidade, ambição, refinamento, turbulência. Infatigável; também sagaz, mas implacável e obstinado.

Chokmah de Yod. Influência sobre os demais, autoridade, poder, domínio.

TRÊS DE PAUS

O Senhor da força estabelecida.
Sol em Áries (☉ ♈).
Arrogância, orgulho, autoafirmação.

Dominado pelo Sol, mostra o lado idealista do signo. Mas também, a impulsividade, o desassossego e as atividades exteriores.

Força estabelecida, fortaleza, realização da esperança. Conclusão do trabalho. Êxito após a luta. Orgulho, nobreza, riqueza, poder, altivez. Grosseria, presunção e insolência. Generosidade, obstinação.

Binah de Yod. Orgulho, arrogância, petulância. Esta carta é muito melhor do que se descreve.

QUATRO DE PAUS

O Senhor do trabalho aperfeiçoado.
Vênus em Áries (♀ ♈).
Liquidação, arranjo de conclusão.

Dominado por Vênus, dá fortes paixões e sede de prazeres, amor às artes e à poesia. Sentimentos bondosos, mas impulsivos, criando, ademais, uma disposição cordial e simpática.

Perfeição e finalização de algo construído com dificuldade e trabalho. Descanso após o trabalho, sutileza, inteligência, beleza, alegria, êxito concluído, faculdade de raciocínio, conclusões retiradas do conhecimento prévio. Desapercebimento, informal e inconstante por excesso de impaciência e pressa nas ações. De elegantes maneiras, às vezes

pouco sincero.

Chesed de Yod. Solução, disposição, finalização.

CINCO DE PAUS

O Senhor da contenda.
Saturno em Leão (♄ ♌).
Brigando e lutando.

Dominado por Saturno, cria uma natureza forte, veemente, difícil de refrear, falso orgulho, caráter severo, cauteloso e até desconfiado pela falta de confiança em si mesmo, atentíssimo a seus próprios interesses e forçado mais de uma vez a dobrar-se a obstáculos e dificuldades da vida exterior em que pese seu grande amor à independência.

É a contenda violenta e o atrevimento, imprudência, crueldade, luxúria, desejo, prodigalidade e generosidade; dependendo das cartas próximas a ela.

Geburah de Yod. Luta e Contenda.

SEIS DE PAUS

O Senhor da vitória.
Júpiter em Leão (♃ ♌).
Ganho.

Dominado por Júpiter, debilita a energia, a constância e a tranquila perseverança, fomentando a atividade externa e demonstrativa, mas desperta também a autoconfiança, bondade e o humanitarismo.

Vitória depois da contenda: amor, prazer conseguido por meio do trabalho. Precaução, sociabilidade e diplomacia, ainda que objetivando a vitória. Também insolência e orgulho de riqueza e êxitos. O resultado depende das cartas próximas.

Tiphareth de Yod. Ganância.

SETE DE PAUS

O Senhor do valor.
Marte em Leão (♂♌).
Oposição, e também coragem.

Dominado por Marte, aumenta a energia, a iniciativa, a ousadia, a impulsividade, o afã de atuar e reinar. Mas, a natureza é aberta e magnânima. Homens desse tipo são tirânicos como donos e rebeldes como serventes. Desgaste da vontade.

Vitória possível, dependendo da energia e do valor empregados. Valor, oposição, obstáculos e dificuldades, com valor para afrontá-los. Disputas, ignorância, pretensão e ameaças. Também a vitória em coisas pequenas e sem importância. Influência sobre os subordinados.

Netzach de Yod. Oposição, ainda que com valor.

OITO DE PAUS

O Senhor da prontidão.
Mercúrio em Sagitário (☿♐).
Comunicações apressadas e mensagens, rapidez.

Dominado por Mercúrio, atrai um juízo acertado,

intelecto agudo, claro e sábio. Adaptabilidade, energia mental e inclinação para estudos científicos e filosóficos. Esgotamento da energia.

Força demasiada aplicada muito repentinamente. Violento mas não duradouro. Velocidade, rapidez, valor, atrevimento, confiança, liberdade, guerra, violência. Amor ao ar livre, esportes em campo aberto, jardins e prados. Generoso, sutil, eloquente, mas algo irresponsável. Roubo, opressão. Depende das cartas à sua volta.

Hod de Yod. Comunicações e mensagens apressadas, rapidez.

NOVE DE PAUS

O Senhor da grande força.
Lua em Sagitário (☾♐).
Força, poder, saúde, recuperação da doença.

Dominado pela Lua, caracteriza as pessoas de viva imaginação, força criadora e de inclinações românticas, mas também de desassossego.

Tremenda e constante força que não pode ser abalada. Força hercúlea, mas as vezes aplicada cientificamente. Grande êxito, mas com luta e energia. Vitória precedida por medo e apreensão. Boa saúde e recuperação sem admitir dúvidas. Generoso, inquisidor e curioso. Preocupado com aparências externas, intratável, obstinado.

Yesod de Yod. Força, poder, saúde, recuperação da enfermidade.

DEZ DE PAUS

O Senhor da opressão.
Saturno em Sagitário (♄♐).
Crueldade, maldade, vingança, injustiça.

Dominado por Saturno, demonstra paixões fortes, mas refreadas e uma mentalidade filosófica, sóbria, idônea para investigações profundas, sobretudo no domínio científico.

Força e energia cruéis e despóticas, mas aplicadas somente a fins materiais e egoístas. Às vezes, mostra o fracasso em um assunto e a oposição demasiado forte para ser controlada. Emanando o princípio de um egoísmo pessoal muito acentuado. Má intensão, ligeireza, mentiras, malícia, calúnia, obstinação. Habilidade em maldade e enganação, se estiver mal posicionada. Também generosidade, desinteresse e abnegação.

Malkuth de Yod. Crueldade, malícia, vingança, injustiça.

CAVALEIRO DE PAUS

O Senhor da chama e do raio.
Rei dos Espíritos de Fogo.
Rege de 20º de Escorpião a 20º de Sagitário.
Fogo de Fogo

Ele é ativo, generoso, forte, repentino, impetuoso. Se mal dignificada, ele é perverso, cruel, intolerante, brutal. Não é capaz de modificar sua atitude segundo as circunstâncias. Se fracassa no início, sua força esgota-se rapidamente.

RAINHA DE PAUS

A Rainha dos tronos das chamas.
Rege de 20º de Peixes a 20º de Áries.
Água de Fogo

Adaptabilidade, força persistente aplicada a um objeto. Mão firme para comandar, grande poder de atração, poder governador mas amável. É amável desde que não tenha oposições a ela. Embora pareça orgulhosa, esse orgulho não passa de vaidade autocomplacente e até, pode-se dizer, jactância. Quando está mal aspectada, é obstinada, vingativa, dominadora, tirânica e dada a voltar-se contra outra pessoa sem causa aparente. Tem uma certa tendência à obsessão, podendo chegar a falsas conclusões, raciocinando com grande brutalidade. Pode ser tirânica e estúpida. Ao se sentir ofendida, busca vingança, mesmo que injustificada.

PRÍNCIPE DE PAUS

O Príncipe da carruagem de fogo.
Rege de 20º de Câncer a 20º de Leão.
Ar de Fogo

Rápido, forte, romântico, impaciente, às vezes violento, mas justo e generoso, nobre e despreza a mesquinhez. Muitas vezes acaba atuando por impulso; em outros momentos, é influenciado pelas energias próximas a ele, ou por assuntos sem importância. Quando expressa sua opinião, pode se tornar violento. Despreza a mesquinhez de qualquer tipo, assim como a estreiteza da visão. Luta sempre em desvantagem, embora no final sempre ganhe a última batalha.

Quando está mal aspectado mostra-se cruel, indiferente, preguiçoso, intolerante e perverso. Tem um senso de humor extremamente mutável, o que é dado pelo último decanato de Câncer nessa carta.

PRINCESA DE PAUS

A Princesa da chama brilhante.

A Rosa do Palácio de Fogo.

Rege os céus acima do Polo Norte num de seus quadrantes, junto com o Ás de Paus.

Terra de Fogo

Brilho, individualismo, ousadia, coragem, beleza, força, rápida na ira e no amor. Desejo de poder, entusiasmo, vingança. Mal aspectada torna-se superficial, desleal, teatral, cruel, instável, dominadora. Jamais se esquece de um ultraje ou de uma afronta. Sua paciência é aquela necessária para realizar seus projetos de vingança.

ÁS DE COPAS

A raiz dos poderes das águas.

Encontra-se no Polo Norte do Universo.

Ela simboliza a fertilidade, a produtividade, beleza, prazer, felicidade.

DOIS DE COPAS

O Senhor do amor.
Vênus em Câncer (♀ ♋).
Casamento, amor, prazer.

Dominado por Vênus, caracteriza uma natureza sociável, amável, magnânima, bondosa e atraente. Mas afeita aos prazeres e que gosta de destacar seu exterior pelo modo de vestir-se, adereços, etc.

Harmonia do masculino e do feminino unidos. Harmonia, prazer, alegria, sutileza: mas, se está mal aspectada, desperdício, derrota, atos simples e tolos.

Chokmah de Heh. Matrimônio, amor, prazer.

TRÊS DE COPAS

O Senhor da abundância.
Mercúrio em Câncer (☿ ♋).

Dominado por Mercúrio, une um bom intelecto com uma imaginação forte e é um estudioso notório. A eloquência que existe degenera circunstancialmente em mera loquacidade. Na vida exterior, o nativo atrai inimizades pelo uso demasiado franco da língua e da pena.

Abundância, exuberância, êxito, prazer, sensibilidade, êxito passivo, boa sorte e fortuna, amor. Satisfação, amabilidade liberalidade.

Binah de Heh. Abundância, hospitalidade, comida e bebida, prazer, baile, novas roupas, regozijo.

QUATRO DE COPAS

O Senhor do prazer mesclado.

Lua em Câncer (☾ ♋).

Dominado pela Lua, apresenta as mesmas características do signo de Câncer.

Êxito ou prazer que se aproximam do fim. Um período estacionário de felicidade, que pode ou não continuar. Não significa amor e casamento tanto quanto a carta anterior. É um símbolo demasiado passivo para representar perfeitamente a felicidade completa. Prontidão, persuasão e captura. Aquisição mediante luta. Às vezes injustiça. Alguns inconvenientes com o prazer implicado.

Chesed de Heh. Receber prazer ou amabilidade dos demais, mas com algum descontentamento.

CINCO DE COPAS

O Senhor da perda no prazer.

Marte em Escorpião (♂ ♏).

Desengano, tristeza e perda daquelas coisas das quais se espera o prazer. Pena, perfídia, engano. Rancor, degradação. Caridade e amabilidade degradadas. Toda classe de inquietudes e problemas de fontes insuspeitas e inesperadas.

Geburah de Heh. Desengano no amor, ruptura do matrimônio, crueldade de um amigo; perda da amizade.

SEIS DE COPAS

O Senhor do prazer.

Sol em Escorpião (☉ ♏).

Dominado pelo Sol, desenvolve uma disposição orgulhosa, altaneira, com desejo de reinar e inclinada ao rigor e à tirania.

Começo de um sólido aumento, ganância e prazer, mas apenas o começo. Também afronta, descobrimento, conhecimento, e em alguns casos, contenda e luta que surgem da presunção injustificada. Às vezes, mal agradecido, vaidoso e presunçoso. Outras, amável e paciente. Segundo a influência, como de praxe.

Tiphareth de Heh. Princípio do desejo, felicidade, êxito, ou diversão.

SETE DE COPAS

O Senhor do êxito ilusório.

Vênus em Escorpião (♀ ♏).

Dominado por Vênus, fomenta falta de limites, apetites pervertidos e inconstância nos assuntos amorosos.

Possível vitória, mas neutralizada pela falta de caráter da pessoa. Êxito ilusório, decepção no momento da aparente vitória. Mentiras, erros, promessas não cumpridas. Embriagues, ira, vaidade, luxúria, fornicação, violência contra as mulheres, libertinagem egoísta, decepção no amor e na amizade. Algumas vezes obtém o êxito, mas não é continuado. Modificado segundo

as influências próximas como de hábito.

Os cálices vazios nessa carta fazem uma alusão ao fato de Netzach (a sétima sephira) não ter contato direto com Kether (a primeira sephira) e, portanto, não compartilha das bênçãos (ou emanações) vindas do alto. Desgaste emocional.

Netzach de Heh. Mentiras, promessas não cumpridas, ilusão, decepção, erro. Ligeiro êxito inicial, mas não mantido.

OITO DE COPAS

O Senhor do êxito abandonado.

Saturno em Peixes (♄ ♓).

Dominado por Saturno, indica entusiasmo mal utilizado, simpatias corruptas, religiosidade que se inclina ao fanatismo, disputas e discórdia com inimigos poderosos e com falsos amigos, diminuindo sua própria posição.

Êxito temporal, mas sem resultados posteriores. O objeto é largado de lado tão logo é obtido. Não duradouro, inclusive entre as mãos (como areia escorrendo pelos dedos). Indolência no êxito. Viagens de um lugar a outro. Sofrimento e aflição sem causa. Busca de riquezas. Instabilidade. Esgotamento emocional.

Como na carta anterior, essa carta indica, pelos cálices superiores vazios, a perda do contato com a fonte divina (Kether). O êxito não é continuado e é abandonado logo em seguida. A busca do êxito pela vitória em si, mas sem saber o que fazer com o objeto conquistado. (ver também o arcano XV – O Diabo para maiores explicações).

Hod de Heh. Êxito abandonado, dissimulação do interesse.

NOVE DE COPAS

O Senhor da felicidade material.

Regência astrológica: Júpiter em Peixes (♃ ♓).

Dominado por Júpiter, possui as mesmas características dadas pelo próprio signo.

Completa e perfeita realização do prazer e da felicidade, quase perfeita. Autoadulação, vaidade, presunção, falar muito de si mesmo, não obstante amável e encantador, podendo ser abnegado. De nobres pensamentos, não se satisfaz facilmente com ideias limitadas ou pequenas. Tem tendência a tornar-se mau pelo excesso de presunção. De natureza boa e generosa, mas às vezes precipitado.

Yesod de Heh. Êxito completo, prazer e felicidade, desejos cumpridos.

DEZ DE COPAS

O Senhor do êxito aperfeiçoado.

Marte em Peixes (♂ ♓).

Dominado por Marte, dá mais força, capacidade, energia e confiança em si mesmo, mas fomenta um desenvolvimento de zelos, rigor, aspereza e de apreço excessivo aos seus próprios caprichos.

Permanente e duradouro êxito e felicidade, porque está inspirado desde Kether. Não tão sensual como o "Senhor da Felicidade Material (Nove de Copas)", mas quase mais feliz. Prazer, libertinagem, corrupção, tranquilidade, pacificação. Amabilidade, pena, generosidade, atitude desenfreada, segundo as influências próximas, como é próprio dos Arcanos Menores.

Essa carta acaba não sendo tão maravilhosa quanto parece ser. Podem sobrevir dela aborrecimentos e discórdias; repugnância que advém do excesso de luxo. Embrutecimento pelo excesso de prazer.

Malkuth de Heh. Assunto estabelecido, completitude e boa fortuna.

CAVALEIRO DE COPAS

O Senhor das ondas e das águas.
Rei das hostes do mar.
Rege de 20º de Aquário até 20º de Peixes.
Fogo de Água

Suas características são evidentemente passivas. Gracioso, poético, venusiano, indolente mas entusiasta quando estimulado. Mal aspectado é sensual, mentiroso, perigoso e falso. Seu caráter demonstra falta de perspicácia.

RAINHA DE COPAS

Rainha dos tronos das águas.
Rege de 20º de Gêmeos até 20º de Câncer.
Água de Água.

É imaginativa, poética, ilusionista, amável, mas não é dada a tomar as dores dos demais. Vaidosa, de boa natureza sob uma aparência de sonolência. Sua imaginação é mais forte que seus sentimentos. É muito afetada por outras influências e então depende mais da dignidade boa ou má dos aspectos ao seu redor, do que do restante dos símbolos. Tudo aquilo que ela

representa pode ser distorcido por seu reflexo. Esta carta associa-se diretamente com a carta da Sacerdotisa (Arcano Maior n.º II). Pode-se até mesmo usar as mesmas atribuições desta carta. Enquanto o Arcano Maior (A Sacerdotisa) representa um aspecto interno, esta carta pode assumir uma pessoa de fato, não apenas uma situação, mas alguém.

PRÍNCIPE DE COPAS

Príncipe da carruagem das águas.
Rege de 20º de Libra a 20º de Escorpião.
Ar de Água

É sutil, violento, habilidoso, tranquilo, imperturbável, astuto e artístico. Sob uma calma exterior esconde sua verdadeira natureza. É poderoso para o bem ou para o mal, mas se sente mais atraído para o mal, ainda que apenas aparentemente conciliando poder e sabedoria. Mal aspectado é intensamente malvado e impiedoso. Preocupa-se consigo mesmo e com o alcance de seu poder. Não se responsabiliza pelos demais, o que faz dele uma péssima escolha para trabalhos em equipe.

PRINCESA DE COPAS

Princesa das águas e dos lótus do Palácio das Inundações.

Rege um dos quadrantes do Céu no Polo Norte, ao redor de Kether, junto com o Ás de Copas.

Terra de Água.

Doçura, poesia, virtuosidade, voluptuosidade, gentileza e

amabilidade. Imaginação, sonolência, às vezes indolência. Mas é valente se for estimulada. Mal aspectada é egoísta e luxuriosa (caprichosa).

ÁS DE ESPADAS

A raiz dos poderes do ar.
Encontra-se no Polo Norte do Universo.

Simboliza o invocado, em contraste com a força natural, pois é a invocação da Espada. Levantada com a ponta para cima invoca a coroa divina do brilho espiritual, mas invertida é a invocação da força demoníaca e se converte num temível símbolo do mal. Representa, portanto, grande poder para o bem e para o mal mas, invocado, também representa a força em torvelinho e a fortaleza pela aflição. É a afirmação da justiça que defende a autoridade divina e pode converter-se na espada da ira do castigo e da aflição.

DOIS DE ESPADAS

O Senhor da paz restaurada.
Lua em Libra (☾♎).

Dominado pela Lua, predispõe a um caráter débil, fácil de influenciar, excêntrico e variável.

Características contraditórias da mesma natureza, fortaleza pelo sofrimento. Prazer depois da dor. Sacrifício e aflição, ainda que a força surja deles, simbolizados pela posição da rosa, como se a própria dor houvesse produzido a beleza. Acordo, paz restaurada, trégua, verdade e falsidade. Pena e

compaixão. Ajuda ao debilitado, acordo, justiça, desinteresse. Também uma tendência à repetição das afrontas a serem perdoadas. Dado às petições. Falta de tato e propensão a fazer perguntas de pouca importância, loquaz.

Chokmah de Vav. Paz nas disputas, ainda que com alguma tensão nas relações. Atos às vezes egoístas e às vezes desinteressados. Depende também das influências externas.
Discussão feita, terminada, mas ainda algumas tensões nas relações, ações, às vezes egoísta, por vezes, egoísta.

TRÊS DE ESPADAS

O Senhor da tristeza.
Saturno em Libra (♄ ♎).

Dominado por Saturno, confere elevada concentração, engenhosidade, justiça, perseverança e fidelidade.

Desorganização, interrupção, separação, pendência. Semente da discórdia e a contenda, revolta, pena e lágrimas. Sem dúvida, regojizo nos prazeres platônicos: cantos, fidelidade nas promessas, honradez nas transações monetárias, egoísmo e dissolução, mas generosidade às vezes. Falsidade em palavras e contradição. Tudo de acordo com as cartas ao redor.

Binah de Vav. Infelicidade, tristeza e lágrimas.

QUATRO DE ESPADAS

O Senhor do descanso e da contenda.
Júpiter em Libra (♃ ♎).

Dominado por Júpiter, cria uma natureza bondosa,

magnânima, amável, equilibrada, muito sincera e justiceira.

Descanso da tristeza; mas depois dela e por ela. Paz desde e depois da guerra. Relaxamento da inquietude. Tranquilidade, descanso, comodidade e abundância, mas depois da luta. Bens desta vida. Abundância. Tudo avaliado conforme as cartas ao redor.

Chesed de Vav. Convalescença, recuperação da enfermidade, mudança para melhor.

CINCO DE ESPADAS

O Senhor da derrota.

Vênus em Aquário (♀ ♒).

Dominado por Vênus, confere um gosto refinado, equilíbrio, juízo acertado, sociabilidade, sobretudo no trato com o sexo oposto. Desperta, amiúde, intuição e dons psíquicos. O nativo dispõe de um temperamento tranquilo e sóbrio e refreia seus desejos.

Contenda terminada e decidida contra a pessoa. Fracasso, derrota, impaciência, contrariedades, pobreza, avareza, aflição depois da ganância. Laborioso, infatigável. Sinistro e vil por natureza. Malicioso, calunioso, embusteiro, rancoroso e cismado. Um intrometido e separador de amigos, que odeia ver a paz e o amor entre os demais. Cruel, ainda que seja covarde, mal-agradecido e informal. Inteligente e rápido de pensamento e palavras. Sentimentos de pena facilmente suscitados, mas passageiros.

Geburah de Vav. Derrota, perda, malícia, rancor, calúnia, injúria.

SEIS DE ESPADAS

O Senhor do êxito ganho.
Mercúrio em Aquário (☿ ♒).

Dominado por Mercúrio, presta ao intelecto, atividade, inteligência, prudência, aptidão, tanto para atividades científicas como para práticas comerciais, mas diminui a constância, a decisão e a concentração.

Êxito depois da impaciência e da angústia; estima de si mesmo, beleza, presunção, mas, algumas vezes, modéstia; dominação, paciência, trabalho, etc.

Tiphareth de Vav. Trabalho, labor, viagem por mar.

SETE DE ESPADAS

O Senhor do esforço instável.
Lua em Aquário (☾ ♒).

Dominado pela Lua, predispõe para melancolia, amor à solidão, imaginações pessimistas, pressentimentos sombrios e inclinação para a vida nômade.

Êxito parcial. Rendição quando a vitória está nas suas mãos, como se houvessem se esgotado todas as reservas de energia. Inclinação para perder quando se está a ponto de ganhar, por não continuar o esforço. Amor à abundância, fascinação pela exibição, Tendência aos cumprimentos, afrontas e insolências, e a espiar os demais. Tende a atraiçoar confidências, nem sempre de forma intencional. Um pouco vacilante e informal. Desgaste intelectual.

Netzach de Vav. Viagem por terra; sem caráter digno de confiança.

OITO DE ESPADAS

O Senhor da força reduzida.
Júpiter em Gêmeos (♃ ♊).

Dominado por Júpiter, caracteriza uma disposição magnânima, demasiado otimista e cheia de confiança em si mesmo e os desenganos que disso resultam necessariamente. Em que pese o intelecto agudo, o juízo desvia-se muitas vezes e leva a um uso falso das faculdades. Eloquência, compreensão jurídica e possibilidades de elevação devido ao próprio mérito se encontram com frequência entre os representantes deste decanato alguns menos agraciados.

Força demasiada aplicada às pequenas coisas. Atenção excessiva nos detalhes às custas dos pontos principais e mais importantes. Quando está mal dignificado, essas qualidades produzem malícia. Paciência no estudo detalhado. Grande cuidado em algumas coisas, contrastando com igual desordem em outras. Impulsivo; igualmente aficionado a dar ou receber dinheiro e regalias. Generoso, inteligente, agudo, egoísta e sem fortes sentimentos de afeto. Admira a sabedoria, não obstante a aplica a objetos pequenos e indignos. Esgotamento intelectual.

Hod de Vav. Estreito, restrito, insignificante, um cárcere. Estreito, restrito, insignificante, uma prisão.

NOVE DE ESPADAS

O Senhor do desespero e da crueldade.
Marte em Gêmeos (♂ ♊).

A presença de Marte no signo de Gêmeos traz

belicosidade e agressividade a esta carta. Dominado por Marte, dá uma disposição combativa, violenta, petulante, inclinada à ingratidão. Enche a vida com altercações e discussões inúteis, e favorece um emprego errôneo e impulsivo do intelecto, que em si mesmo é bom e agudo.

Desespero, crueldade, impiedoso, malícia, sofrimento, carência, perdas, miséria. Carga, opressão, trabalho, sutileza e destreza, desonestidade e calúnia. Traição, aquilo que é feito com o intuito de obstruir e prejudicar. A boca e o intelecto como destruidores da paz.

Também obediência, fidelidade, paciência, generosidade, segundo a dignidade astrológica. Uma forma mais generosa de se ver esta carta é a aceitação do martírio, a resistência passiva, a resignação.

O nove traz novamente a energia ao pilar central da Árvore das Vidas. A desordem causada pelos números anteriores (sete e oito) foi restaurada.

Yesod de Vav. Enfermidade, sofrimento, malícia, crueldade, dor.

DEZ DE ESPADAS

O Senhor da ruína.
Sol em Gêmeos (☉ ♊).

Dominado pelo Sol, promove atividades literárias e científicas, efeitos brilhantes do intelecto e êxitos literários ou artísticos pertinentes, sendo menos propício, sem dúvida, aos meios financeiros. Produz muitas viagens e uniões poderosas e

influentes, mas também um aporte ao desassossego e à agitação.

É quase tão ruim quanto o Nove de Espadas. Indisciplinado, força oposta, desbaratamento e fracasso completos. Ruína de todos os planos e projetos. Desdém, insolência e impertinência, ainda que com alegria e regojizo. Um profissional, amante de destruir a felicidade dos demais. Um repetidor das coisas. Um falastrão de palavras excessivas. Não obstante, inteligente, eloquente, etc. Segundo a dignidade.

Malkuth de Vav. Ruína, morte, derrota, desbaratamento.

CAVALEIRO DE ESPADAS

O Senhor dos ventos e das brisas.
Rei dos espíritos do ar.
Rege de 20º de Touro a 20º de Gêmeos.
Fogo de Ar.

É ativo, inteligente, sutil, feroz, delicado, ligeiro, valoroso, valente, habilidoso, inclinado ao domínio. Valoriza em excesso as coisas pequenas, a menos que esteja bem aspectado. Mal aspectado é enganador, fútil, tirânico e cheio de vícios.

RAINHA DE ESPADAS

Rainha dos tronos do ar.
Rege de 20º de Virgem a 20º de Aquário.
Água de Ar.

É intensamente perceptiva, com uma observação aguda, sutil, rápida, confidente, amiúde perseverante e exata nos detalhes. Cheia de graça, amante da dança e do equilíbrio. Mal dignificada é cruel, astuta, enganadora e traiçoeira, ainda que de

aparência dócil, o que a deixa duplamente perigosa.

PRÍNCIPE DE ESPADAS

Príncipe das carruagens dos ventos.
Rege de 20º de Capricórnio até 20º de Aquário.
Ar do Ar

Cheio de ideias, pensamentos e desígnios, desconfiado, perspicaz, firme na amizade e na inimizade. Cuidadoso, lento, precavido. É o Alfa e o Ômega, o doador da morte (em oposição a Osíris, o doador da vida), que mata tão rápido quando cria. Mal aspectado se torna áspero, malicioso, intrigante, fanático, obstinado, mas indeciso e inseguro.

É uma carta extremamente violenta, rápida e perigosa, pois é governada pela imaturidade daquele que conduz a carruagem. Ela compartilha do significado da carta n.º 0 (O Louco), porém representando seu lado mais desestruturado.

PRINCESA DE ESPADAS

Princesa dos vendavais. Lótus do Palácio do Ar.

Encontra-se no Polo Norte do Universo, ao redor de Kether, junto com o Ás de Espadas.

Terra de Ar.

Sabedoria, lógica, força, agudeza, sutileza nas coisas materiais, graça e destreza. Mal aspectada é agressiva, vingativa, incoerente, frívola e astuta.

ÁS DE PANTÁCULOS

A raiz dos poderes da Terra.
Encontra-se no Polo Norte do Universo.

Como todos os Ases, é uma energia potencialmente muito poderosa, que pode ou não ser manifestada. Aquilo que pode vir a ser, um acontecimento iminente, porém, se não é levado adiante, torna-se apenas uma energia desperdiçada sem finalidade ou resultado algum. O simbolismo forte desta carta contrasta com seu significado e sua energia, fazendo com que seja necessário meditar por longas horas sobre seu real sentido.

É a materialidade em todos os sentidos, bem ou mal. É, por conseguinte, num certo sentido, uma ilusão (assim como todos os Ases anteriores): a ganância material, o trabalho, o poder, a riqueza, etc. Guarda alguma semelhança com o Dez (10=1+0=1) de Pantáculos.

A aparição do elemento Terra. Segundo os qabalistas, o elemento Terra é a manifestação física dos outros três (água, fogo, ar) que possuem apenas uma natureza espiritual. Isso é relembrado ao observarmos as três letras mães do alfabeto hebraico (aleph-ar, mem-água, shin-fogo). Veja também o capítulo intitulado "O Tarot e os Elementos".

Ela representa a materialidade em todos os sentidos, bons e maus, e é, portanto, em certo sentido, ilusório: ele mostra o ganho material, trabalho, poder, riqueza.

DOIS DE PANTÁCULOS

O Senhor da mudança harmoniosa.
Júpiter em Capricórnio (♃♑).

Dominado por Júpiter, mostra uma disposição ambiciosa, de vista ampla, mas cujas possibilidades de criação e êxito são frustradas amiúde pelo ceticismo e pelo pessimismo.

A harmonia da mudança, alteração entre ganância e o prejuízo; força e debilidade; ocupação sempre mudando; errante, descontente com qualquer condição fixa das coisas; agora, alegria, depois, melancolia; trabalhador mas informal; afortunado pela prudência na organização, sem dúvida, às vezes inexplicavelmente deslocado; alternativamente loquaz e suspicaz. Amável, ainda que oscilante e inconsciente. Afortunado nas viagens. Argumentador.

Chokmah de Heh. Mudança agradável, visita aos amigos.

TRÊS DE PANTÁCULOS

O Senhor dos trabalhos materiais.
Marte em Capricórnio (♂♑).

Dominado por Marte, caracteriza o cume da ambição, energia e atuação compenetrada da confiança em si mesmo. O nativo se deixa arrebatar facilmente e ultrapassa os limites da prudência, sofrendo pelos revezes ou até mesmo pelas quedas. Muitas vezes ocorre que no seu afã de sucesso torna-se rigoroso e despótico.

Força de trabalho. Edificação, criação, ereção; realização e aumento das coisas materiais; ganância em transações comerciais, alimento; aumento dos bens, influência, inteligência

nos negócios, egoísmo. Iniciação de assuntos que mais tarde serão estabelecidos: intolerante e cheio de prejuízos. Perspicaz em assuntos gananciosos; dado, às vezes, a buscar coisas impossíveis.

Binah de Heh. Negócio, emprego remunerado, transação comercial.

QUATRO DE PANTÁCULOS

O Senhor do poder terreno.

Sol em Capricórnio (☉♑).

Dominado pelo Sol, provoca uma natureza fria, severa, reservada, melancólica, egocêntrica, carente de simpatia dos outros e gratuitamente.

Ganância material assegurada; êxito, prestígio, domínio, poder terreno, completados mas sem conduzir a nenhum final. Pleno de prejuízos, cobiçoso, suspicaz, cuidadoso e ordenado, mas descontente. Pouco empreendedor ou de pouca originalidade. Segundo as influências próximas, como de costume.

Chesed de Heh. Ganância de dinheiro ou influência: comodidade.

CINCO DE PANTÁCULOS

O Senhor da desgraça material.

Mercúrio em Touro (☿ ♉).

O aporte de Mercúrio é expressado por fortes dons intelectuais, força criadora e disposição amável. O indivíduo não somente possui inclinações às artes e a tudo o que é formoso

(em especial no que diz respeito à forma e à cor), a prazeres sensuais, conforto e comodidades, mas, também, aptidão para esforços mentais contínuos. A intuição, o juízo acertado, a aplicação prática do intelecto e da eloquência. Mas, também faz-se crítico, egocêntrico e inclinado à avidez.

Perda de dinheiro e posição. Desgraça em coisas materiais. Trabalho, esforço, cultivo da terra. Edificação, conhecimento e agudeza das coisas terrenas, pobreza, precaução, amabilidade; às vezes, recuperação de dinheiro depois de um duro esforço e trabalho. Sem imaginação, duro, austero, determinado, obstinado.

Geburah de Heh. Perda da profissão, perda de dinheiro, angústia monetária.

SEIS DE PANTÁCULOS

O Senhor do êxito material.

Lua em Touro (☾♉).

O aporte da Lua se reconhece por uma disposição mutável e romântica, pela imaginação forte, sede de prazeres e o anseio de atividades artísticas ou poéticas. Com frequência se percebe também uma predileção pela mudança de endereço e uma promoção inequívoca da aquisição de dinheiro e propriedades.

Êxito e ganância nos empreendimentos materiais. Poder, influência, alimento, nobreza, regência sobre as pessoas. Afortunado, triunfante, justo e liberal. Se é mal dignificado, pode ser arrogante por sua riqueza, insolente por excesso, ou pródigo.

Podemos concluir daí que essa carta fala da vitória em coisas materiais (como é próprio dos Arcanos Menores), e seu

vínculo com o corpo e a matéria é mais que evidente.

Tiphareth de Heh. Êxito em coisas materiais, prosperidade nos negócios.

SETE DE PANTÁCULOS

O Senhor do êxito não cumprido.

Saturno em Touro (♄♉).

Dominado por Saturno, predispõe para a ambição, para a atividade intelectual prática, o talento organizador e o juízo baseado em fria razão. Diminui a intuição. Na atividade exterior, a influência saturnina se faz sentir como um freio que produz obstáculos e atrasos, e como fator redutivo aos êxitos.

Promessas de êxito não cumpridas. Exibidas como se o fossem, mas não aconteceu, indicado pelos brotos que não floresceram. Perda da aparente fortuna prometida. Esperanças defraudadas e oprimidas. Desengano, miséria, escravidão, necessidade e baixeza. Um cultivador da terra e sem dúvida um perdedor por essa mesma razão. Às vezes denota ligeiras e isoladas ganâncias das quais não resultam nenhum fruto e de não muita importância, ainda que pareçam muito promissoras. Desgaste financeiro.

Netzach de Heh. Especulações e empregos não rentáveis; pequenas ganâncias com muito trabalho.

OITO DE PANTÁCULOS

O Senhor da prudência.

Sol em Virgem (☉♍).

Dominado pelo Sol, dá paciência, constância, inclinação

ao retiro e aptidões para ciências analíticas e mecânicas.

Excessivamente cuidadoso em pequenas coisas, às custas das grandes: "Realça os trocos e joga por terra o dinheiro grande". Ganância e dinheiro fácil em pequenas quantidades. Mesquinho, avarento, laborioso. Cultivo da terra; carência de iniciativa. Esgotamento financeiro.

Hod de Heh. Habilidade, prudência e astúcia.

NOVE DE PANTÁCULOS

O Senhor da ganância material.

Vênus em Virgem (♀♍).

Dominado por Vênus, indica uma pessoa amável, sociável e afeita aos prazeres, eloquente e que tem inclinação às artes, mas também ao outro sexo.

Realização completa da ganância material, bens , riquezas, herança. Recolhimento de bens, às vezes roubo e velhacaria. O conjunto depende das cartas ao redor. Esta carta tem relação em menor grau com a carta do Diabo (Arcano XV).

Yesod de Heh. Herança, grande aumento dos bens.

DEZ DE PANTÁCULOS

O Senhor da riqueza.

Mercúrio em Virgem (☿♍).

Dominado por Mercúrio, atribui-se aqui as características do próprio signo de Virgem.

Realização das ganâncias materiais e da fortuna, mas nada além. Idade avançada. Grandes riquezas, ainda que com

algumas perdas. Inatividade mental, não obstante inteligente e próspero em transações financeiras.

Malkuth de Heh. Bens e riqueza.

CAVALEIRO DE PANTÁCULOS

Senhor da terra agreste e fértil.
Rei dos espíritos da terra.
Rege de 20º de Leão a 20º de Virgem.
Fogo de Terra.

Se não estiver muito bem aspectado, é pesado, torpe e materialista. É laborioso, inteligente e paciente nas coisas materiais. Mal aspectado é avarento, sombrio, ciumento, usurpador, torpe, zeloso e não muito valente a menos que esteja envolto por outros símbolos. Põe-se a perder tempo com sonhos vãos. O Leão Covarde do Mágico de Oz.

RAINHA DE PANTÁCULOS

Rainha dos tronos da terra.
Rege de 20º de Sagitário a 20º Capricórnio.
Água de Terra.

É impetuosa, amável, tímida, pacífica, trabalhadora, prática, sensata, sensual, encantadora e de grande coração. Inteligente, melancólica, veraz, mas sujeita a diversos humores. Mal aspectada é indecisa, caprichosa, simplória e mutável.

PRÍNCIPE DE PANTÁCULOS

Príncipe da carruagem da Terra.
Rege de 20º de Áries a 20º de Touro.

Ar de Terra.

Aumento do material, aumento do bem ou do mal, administração, solidez, aplica diretamente as coisas, é firme e digno de confiança. Mal aspectado é animal, materialista, estúpido. Em todo caso é lento para ficar irado, mas pode ficar furioso se provocado.

PRINCESA DE PANTÁCULOS

Princesa das colinas do eco.

Rosa do Palácio da Terra.

Está situada no Polo Norte, junto com o Ás de Pantáculos.

Terra de Terra.

É generosa, amável, diligente, benevolente, cuidadosa, valente, feminina, perseverante, compassiva. Mal aspectada é derrotista e arrependida. É a única carta gestante no Tarot. Indica aí o simbolismo de continuidade, geração das próximas cartas ou do próximo nível É também a última carta do Tarot. Pode ser chamada de Nuit, a filha de pálpebras azuis, o brilho nu do voluptuoso céu noturno. Pode indicar também gestação próxima.

Apêndices

As Regências dos Trinta e Seis Decanatos

Planeta	Arcano	Decanato	Aspectos Astrol.	Anjo do Dia	Anjo da Noite
Marte	10 Copas	até 30 Peixes	Marte em Peixes	Aasliah	Mihal
Marte	2 Paus	Até 10 Áries	Marte em Áries	Vehooel	Deneyal
Sol	3 Paus	até 20 Áries	Sol em Áries	Hechashiah	Aamamiah
Vênus	4 Paus	até 30 Áries	Vênus em Áries	Nanael	Nitahl
Mercúrio	5 Pant.	até 10 Touro	Mercúrio em Touro	Mibahiah	Pooyal
Lua	6 Pant.	até 20 Touro	Lua em Touro	Nemamiah	Yeyelal
Saturno	7 Pant.	Até 30 Touro	Saturno em Touro	Herochiel	Mitzaael
Júpiter	8 Esp.	até 10 Gêmeos	Júpiter em Gêmeos	Vemisael	Yehohel
Marte	9 Esp.	até 20 Gêmeos	Marte em Gêmeos	Aaneval	Mochayel
Sol	10 Esp.	até 30 Gêmeos	Sol em Gêmeos	Dambayah	Menqal
Vênus	2 Copas	até 10 Câncer	Vênus em Câncer	Ayoel	Chabooyah
Mercúrio	3 Copas	até 20 Câncer	Mercúrio em Câncer	Rahael	Yebomayah
Lua	4 Copas	até 30 Câncer	Lua em Câncer	Rayayel	Nevamayah
Saturno	5 Paus	até 10 Leão	Saturno em Leão	Vahaviah	Yelayel
Júpiter	6 Paus	até 20 Leão	Júpiter em Leão	Saitel	Olmiah
Marte	7 Paus	até 30 Leão	Marte em Leão	Mahashiah	Lelahel
Sol	8 Pant.	até 10 Virgem	Sol em Virgem	Akaiah	Kehethel
Vênus	9 Pant.	até 20 Virgem	Vênus em Virgem	Azayel	Aldiah
Mercúrio	10 Pant.	até 30 Virgem	Mercúrio em Virgem	Hihaayah	Leviah
Lua	2 Esp.	até 10 Libra	Lua em Libra	Yezalel	Mebahel
Saturno	3 Esp.	até 20 Libra	Saturno em Libra	Harayel	Hoqimiah
Júpiter	4 Esp.	até 30 Libra	Júpiter em Libra	Laviah	Kelial
Marte	5 Copas	até 10 Escorpião	Marte em Escorpião	Livoyah	Pehiliah
Sol	6 Copas	até 20 Escorpião	Sol em Escorpião	Nelokhiel	Yeyayel
Vênus	7 Copas	até 30 Escorpião	Vênus em Escorpião	Melchel	Chahaviah
Mercúrio	8 Paus	até 10 Sagitário	Mercúrio em Sagitário	Nithahiah	Haayah
Lua	9 Paus	até 20 Sagitário	Lua em Sagitário	Yirthiel	Sohiah

Rainha de Paus	Princesa de Pentagramas	Ás de Esp. / Ás de Pentagramas
Príncipe de Pentagramas		
Rei de Esp.		
Rainha de Copas	Princesa de Paus	Ás de Paus
Príncipe de Paus		
Rei de Pentagramas		
Rainha de Espadas	Princesa de Copas	Ás de Copas
Príncipe de Copas		
Rei de Paus		

As Regências dos Trinta e Seis Decanatos

Planeta	Arcano	Decanato	Aspectos Astrol.	Anjo do Dia	Anjo da Noite
Saturno	10 Paus	até 30 Sagitário	Saturno em Sagitário	Reyayal	Avamel
Júpiter	2 Pant.	até 10 Capricórnio	Júpiter em Capricórnio	Lekabel	Veshiah
Marte	3 Pant.	até 20 Capricórnio	Marte em Capricórnio	Yechavah	Lehachiah
Sol	4 Pant.	até 30 Capricórnio	Sol em Capricórnio	Keveqiah	Mendial
Vênus	5 Esp.	até 10 Aquário	Vênus em Aquário	Aniel	Chaamiah
Mercúrio	6 Esp.	até 20 Aquário	Mercúrio em Aquário	Rehaayal	Yeyeziel
Lua	7 Esp.	até 30 Aquário	Lua em Aquário	Michael	Hahihel
Saturno	8 Copas	até 10 Peixes	Saturno em Peixes	Vavaliah	Yelahiah
Júpiter	9 Copas	até 20 Peixes	Júpiter em Peixes	Saliah	Aariel
Marte	10 Copas	até 30 Peixes	Marte em Peixes	Aasliah	Mihal

Rainha de Pentagramas	Princ.Copas	Ás de Copas
	Princesa de	Ás de Esp.
Príncipe de Espadas		
Rei de Copas		
Rainha de Paus		

As Regências dos Trinta e Seis Decanatos

Mês	Período anual	de	a	Signo	Decanatos	Anjos dos Decanatos	72 Anjos do Shem Ha-Mephorash	72 Demônios da Goetia	Turno	Naipes	Arcanos	Títulos
Junho	Junho	11	20	Gêmeos **Ar Mutável**	20º **30º**	Bethon	Meniel **Damabiah**	Vin **Paimon**	**Noite** Dia	Espadas	10	Sr. da Ruína
	Junho	1	10		10º **20º**	Shehadani	Mekekiel **Annauel**	Shax **Barbatos**	**Noite** Dia		9	Sr. do Desespêro e da Crueldade
Maio	Maio	21	31		0º **10º**	Sagarash	Iahhel **Umabel**	Sabnock **Amon**	**Noite** Dia		8	Sr. da Força Reduzida
	Maio	11	20	Touro **Terra Fixo**	20º **30º**	Yakasaganotz	Mizarel **Harahel**	Vepar **Valefor**	**Noite** Dia	Pantáculos	7	Sr. do Êxito não Cumprido
	Maio	1	10		10º **20º**	Minacharai	Ieilael **Nemamiah**	Focalor **Marbas**	**Noite** Dia		6	Sr. do Êxito Material
Abril	Abril	21	30		0º **10º**	Kedamidi	Poiel **Mebahiah**	Rum **Samigina**	**Noite** Dia		5	Sr. da Desgraça Material
	Abril	11	20	Áries **Fogo Cardinal**	20º **30º**	Satander	Nitahel **Harahel**	Malphas **Vassago**	**Noite** Dia	Paus	4	Sr. do Trabalho Aperfeiçoado
	Abril / Março	10	31		10º **20º**	Behahemi	Amamiah **Heahaziah**	Halphas **Agares**	**Noite** Dia		3	Sr. da Força Estabelecida
Março	Março	21	30		0º **10º**	Zazer	Daniel **Vehuel**	Phenex **Bael**	**Noite** Dia		2	Sr. do Domínio
	Março	11	20	Peixes **Água Mutável**	20º **30º**	Satrip	Mihael **Asaliah**	Andromalius **Stolas**	**Noite** Dia	Copas	10	Sr. Êxito Aperfeiçoado
	Março	1	10		10º **20º**	Avron	Ariel **Saliah**	Dantalion **Marchosias**	**Noite** Dia		9	Sr. da Felicidade Material

Mês	Período anual	de	a	Signo	Decanatos	Anjos dos Decanatos	72 Anjos do Shem Ha-Mephorash	72 Demônios da Goetia	Turno	Naipes	Arcanos	Títulos
Fevereiro	Fevereiro	19	28	Peixes **Água Mutável**	0º **10º**	Bihelami	Ielaiah **Vevaliah**	Seere **Furfur**	**Noite** Dia	Copas	8	Sr. do Êxito Abandonado
	Fevereiro	9	18	Aquário **Ar Fixo**	20º **30º**	Gerodiel	Michael **Hahahel**	Decarbia **Gap**	**Noite** Dia	Espadas	7	Sr. do Esforço Instável
	Fevereiro / Janeiro	8	30		10º **20º**	Abdaron	Ihiazel **Rehael**	Belial **Asmodav**	**Noite** Dia		6	Sr. do Êxito Ganho
Janeiro	Janeiro	20	29		0º **10º**	Saspam	Haamiah **Aniel**	Amdusias **Foras**	**Noite** Dia		5	Sr. da Derrota
	Janeiro	10	19	Capricórnio **Terra Cardinal**	20º **30º**	Yasgedibarodiel	Monadel **Chavakiah**	Cimeies **Forneus**	**Noite** Dia	Pantáculos	4	Sr. do Poder Terreno
	Dezembro / Janeiro	31	9		10º **20º**	Yasyasyah	Lehahiah **Iehuiah**	Andrealphus **Astaroth**	**Noite** Dia		3	Sr. dos Trabalhos Materiais
Dezembro	Dezembro	22	30		0º **10º**	Misnin	Vasariah **Lecabel**	Haures **Berith**	**Noite** Dia		2	Sr. da Mudança Harmoniosa
	Dezembro	13	21	Sagitário **Fogo Mutável**	20º **30º**	Aboha	Amael **Reiiel**	Andras **Ronov**	**Noite** Dia	Paus	10	Sr. da Opressão
	Dezembro	3	12		10º **20º**	Vehrin	Sahiiah **Ieathel**	Valac **Bun**	**Noite** Dia		9	Sr. da Grande Força
	Novembro / Dezembro	23	2		0º **10º**	Mishrath	Haaiah **Nithhaiah**	Zagan **Glasya-Labolas**	**Noite** Dia		8	Sr. da Prontidão
Novembro	Novembro	13	22	Escorpião **Água Fixa**	20º **30º**	Uthrodiel	Hahuiah **Melahel**	Vapula **Naberius**	**Noite** Dia	Copas	7	Sr. do Êxito Ilusório
	Novembro	2	11		10º **20º**	Nundohar	Ieiaiel **Nelchael**	Orias **Aim**	**Noite** Dia		6	Sr. do Prazer
	Outubro / Novembro	23	1		0º **10º**	Kamotz	Pahliah **Leuuiah**	Amy **Ipos**	**Noite** Dia		5	Sr. da Perda do Prazer

Mês	Período anual	de	a	Signo	Decanatos	Anjos dos Decanatos	72 Anjos do Shem Ha-Mephorash	72 Demônios da Goetia	Turno	Naipes	Arcanos	Títulos
Outubro	Outubro	13	22	Libra **Ar Cardinal**	20º **30º**	Shachdar	Caliel **Leviah**	Os **Marax**	**Noite** Dia	Espadas	4	Sr. do Descanso e da Contenda
	Outubro	3	12		10º **20º**	Saharnatz	Hakamiah **Hariel**	Gremory **Purson**	**Noite** Dia		3	Sr. da Tristeza
	Setembro / Outubro	23	2		0º **10º**	Tarasni	Mebahel **Ieiazel**	Orobas **Sallos**	**Noite** Dia		2	Sr. da Paz Restaurada
Setembro	Setembro	12	22	Virgem **Terra Mutável**	20º **30º**	Mishpar	Hahiah **Lauiah**	Murmur **Bathin**	**Noite** Dia	Pantáculos	10	Sr. da Riqueza
	Setembro	2	11		10º **20º**	Rayadyah	Aladiah **Haziel**	Camio **Botis**	**Noite** Dia		9	Sr. da Ganância Material
	Agosto / Setembro	23	1		0º **10º**	Ananaurah	Cahethel **Aehaiah**	Alloces **Zepar**	**Noite** Dia		8	Sr. da Prudência
Agosto	Agosto	12	22	Leão **Fogo Fixo**	20º **30º**	Sahiber	Lelahel **Mahashiah**	Balam **Eligos**	**Noite** Dia	Paus	7	Sr. do Valor
	Agosto	2	11		10º **20º**	Zachi	Elemiah **Sitael**	Furcas **Leraie**	**Noite** Dia		6	Sr. da Vitória
	Julho / Agosto	22	1		0º **10º**	Losanahar	Ieliel **Vehuiah**	Crocell **Beleth**	**Noite** Dia		5	Sr. da Contenda
Julho	Julho	12	21	Câncer **Água Cardinal**	20º **30º**	Alinkir	Mumiah **Haiaiel**	Haagenti **Sitri**	**Noite** Dia	Copas	4	Sr. do Prazer Mesclado
	Julho	2	11		10º **20º**	Rahadetz	Iibamiah **Rochel**	Vual **Gusion**	**Noite** Dia		3	Sr. da Abundância
	Junho / Julho	21	1		0º **10º**	Mathravash	Habuiah **Eiael**	Bifrons **Buer**	**Noite** Dia		2	Sr. do Amor

As Regências dos Trinta e Seis Decanatos

Mês	Período anual	de	a	Arcanjo	Anjo	Sr. Diurno	Sr. Noturno	Gênio Qliphotico	Ordem Qliphotica	Turno	Naipes	Arcanos	Títulos
Junho	Junho	11	20	Ambriel	Sarayel	Sarash	Ogarman	Zamradiel	Tzelilimiron *Grasnidores*	**Noite** Dia	Espadas	10	Sr. da Ruína
	Junho	1	10							**Noite** Dia		9	Sr. do Desespêro e da Crueldade
Maio	Maio	21	31							**Noite** Dia		8	Sr. da Força Reduzida
	Maio	11	20	Asmodel	Araziel	Raydel	Totath	Uriens	Adimiron *Sangrentos*	**Noite** Dia	Pantáculos	7	Sr. do Êxito não Cumprido
	Maio	1	10							**Noite** Dia		6	Sr. do Êxito Material
Abril	Abril	21	30							**Noite** Dia		5	Sr. da Desgraça Material
	Abril	11	20	Malkidiel	Sharhiel	Sateraton	Sapatavi	Tzuflifu	Beiriron *Rígidos*	**Noite** Dia	Paus	4	Sr. do Trabalho Aperfeiçoado
	Abril / Março	10	31							**Noite** Dia		3	Sr. da Força Estabelecida
Março	Março	21	30							**Noite** Dia		2	Sr. do Domínio
	Março	11	20	Amnitziel	Vakabiel	Vakabiel	Vakabiel	Vakabiel	Vakabiel	**Noite** Dia	Copas	10	Sr. Êxito Aperfeiçoado
	Março	1	10							**Noite** Dia		9	Sr. da Felicidade Material

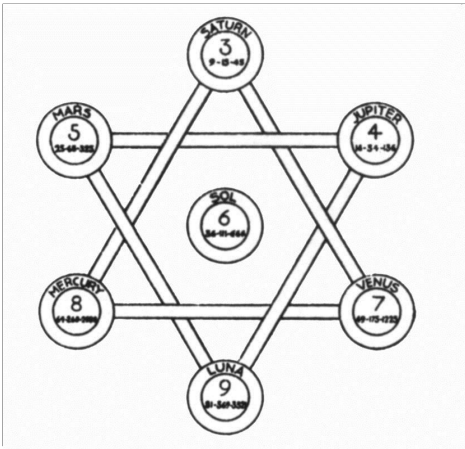
Mês	Período anual	de	a	Arcanjo	Anjo	Sr. Diurno	Sr. Noturno	Gênio Qliphotico	Ordem Qliphotica	Turno	Naipes	Arcanos	Títulos
Fevereiro	Fevereiro	19	28	Amnitziel	Vakabiel	Vakabiel	Vakabiel	Vakabiel	Vakabiel	**Noite** Dia	Copas	8	Sr. do Êxito Abandonado
	Fevereiro	9	18	Kambriel	Tzakmiqiel	Athor	Polayan	Hemethterith	Bahimiron *Bestiais*	**Noite** Dia	Espadas	7	Sr. do Esforço Instável
	Fevereiro / Janeiro	8	30							**Noite** Dia		6	Sr. do Êxito Ganho
Janeiro	Janeiro	20	29							**Noite** Dia		5	Sr. da Derrota
	Janeiro	10	19	Hanael	Sameqiel	Sandali	Aloyar	A'ano'nin	Dagdagiron *Mortiços*	**Noite** Dia	Pantáculos	4	Sr. do Poder Terreno
	Dezembro / Janeiro	31	9							**Noite** Dia		3	Sr. dos Trabalhos Materiais
Dezembro	Dezembro	22	30							**Noite** Dia		2	Sr. da Mudança Harmoniosa
	Dezembro	13	21	Advakiel	Saritiel	Ahoz	Lebarmim	Saksaksalim	Nachashiron *Serpeantes*	**Noite** Dia	Paus	10	Sr. da Opressão
	Dezembro	3	12							**Noite** Dia		9	Sr. da Grande Força
	Novembro / Dezembro	23	2							**Noite** Dia		8	Sr. da Prontidão
Novembro	Novembro	13	22	Barkiel	Saitzel	Bethchon	Sahaqnab	Niantiel	Necheshthiron *Descarados*	**Noite** Dia	Copas	7	Sr. do Êxito Ilusório
	Novembro	2	11							**Noite** Dia		6	Sr. do Prazer
	Outubro / Novembro	23	1							**Noite** Dia		5	Sr. da Perda do Prazer

Mês	Período anual	de	a	Arcanjo	Anjo	Sr. Diurno	Sr. Noturno	Gênio Qliphotico	Ordem Qliphotica	Turno	Naipes	Arcanos	Títulos
Outubro	Outubro	13	22	Zuriel	Chedeqiel	Thergebon	Achodraon	Lafcursiax	Abiriron *Argilosos*	**Noite**	Espadas	4	Sr. do Descanso e da Contenda
										Dia			
	Outubro	3	12							**Noite**		3	Sr. da Tristeza
										Dia			
	Setembro / Outubro	23	2							**Noite**		2	Sr. da Paz Restaurada
										Dia			
Setembro	Setembro	12	22	Hamaliel	Shelathiel	Lastara	Sasia	Yamatu	Tzaphiriron *Estoladores*	**Noite**	Pantáculos	10	Sr. da Riqueza
										Dia			
	Setembro	2	11							**Noite**		9	Sr. da Ganância Material
										Dia			
	Agosto / Setembro	23	1							**Noite**		8	Sr. da Prudência
										Dia			
Agosto	Agosto	12	22	Verkiel	Sharatiel	Sanahem	Zalbarhith	Temphioth	Shalhebiron *Flamejantes*	**Noite**	Paus	7	Sr. do Valor
										Dia			
	Agosto	2	11							**Noite**		6	Sr. da Vitória
										Dia			
	Julho / Agosto	22	1							**Noite**		5	Sr. da Contenda
										Dia			
Julho	Julho	12	21	Muriel	Pakiel	Raadar	Akel	Characith	Shichiriron *Negros*	**Noite**	Copas	4	Sr. do Prazer Mesclado
										Dia			
	Julho	2	11							**Noite**		3	Sr. da Abundância
										Dia			
	Junho / Julho	21	1							**Noite**		2	Sr. do Amor
										Dia			

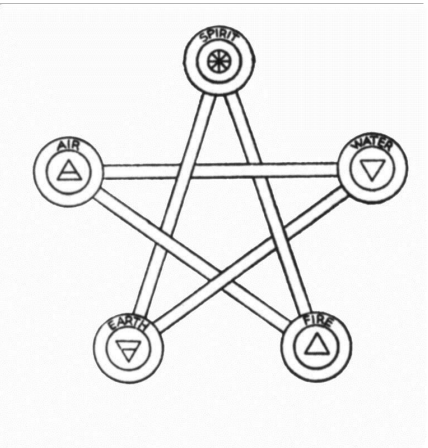
	XV.Esc. de Cor do Rei (Yod)	XVI. Esc. de Cor da Rainha (He)	XVII. Esc. de Cor do Príncipe (Vav)	XVIII. Esc. de Cor da Princesa (He)
0	...	...	...	...
1	Brilho	Brilho Branco	Brilho Branco	Branco manchado com dourado
2	Azul fraco puro	Cinza	Cinza-pérola azulado, como madrepérola	Branco, manchado com vermelho, azul e amarelo
3	Carmesim	Preto	Marrom escuro	Cinza manchado de rosa
4	Violeta escuro	Azul	Azul escuro	Índigo escuro manchado com amarelo
5	Laranja	Vermelho escarlate	Escarlate Brilhante	Vermelho manchado com preto
6	Rosa Pink Claro	Amarelo ouro	Salmão puro	Âmbar dourado
7	Marrom-amarelado	Esmeralda	Verde-amarelado claro	Oliva manchado com dourado
8	Púrpura violeta	Laranja	Vermelho-ruivo	Marrom-amarelo manchado com branco
9	Índigo	Violeta	Púrpura muito escuro	Marrom-amarelo manchado com índigo
10	Amarelo	Amarelo-limão, oliva, marrom-dourado e preto	Como na escala da Rainha, mas manchado com dourado	Preto fundido com amarelo
11	Amarelo-claro brilhante	Azul celeste	Verde esmeralda azul	Esmeralda manchado com dourado
12	Amarelo	Púrpura	Cinza	Índigo fundido com violeta
13	Azul	Prata	Azul claro cinzento	Prata fundido com azul-celeste
14	Verde esmeralda	Azul celeste	Verde-primavera matinal	Rosa-cereja claro, fundido com amarelo claro
15	Escarlate	Vermelho	Chama brilhante	Vermelho brilhante
16	Laranja-vermelho	Índigo escuro	Oliva quente escuro	Marrom vivo
17	Laranja	Roxo claro	Couro amarelo novo	Cinza avermelhado pendendo para o roxo

	XV.Esc. de Cor do Rei (Yod)	XVI. Esc. de Cor da Rainha (He)	XVII. Esc. de Cor do Príncipe (Vav)	XVIII. Esc. de Cor da Princesa (He)
18	Marrom-amarelado	Marrom	Marrom-dourado brilhante vivo	Marrom esverdeado escuro
19	Amarelo, esverdeado	Púrpura escuro	Cinza	Marrom-amarelado avermelhado
20	Verde, amarelado	Cinza cor-de-ardósia	Cinza verde	Cor de ameixa
21	Violeta	Azul	Púrpura vivo	Azul brilhante fundido com amarelo
22	Verde Esmeralda	Azul	Azul-verde escuro	Verde claro
23	Azul Escuro	Verde-mar	Oliva-verde escuro	Branco manchado com púrpura
24	Azul esverdeado	Marrom sem brilho	Marrom muito escuro	Marrom índigo pálido (como um besouro preto)
25	Azul	Amarelo	Verde	Azul pálido-escuro
26	Índigo	Preto	Preto azul	Cinza escuro frio, próximo ao preto
27	Escarlate	Vermelho	Vermelho veneziano	Vermelho brilhante fundido com índigo ou laranja
28	Violeta	Azul celeste	Roxo azulado	Branco colorido com púrpura
29	Carmesim (ultravioleta)	Amarelo claro,manchado com branco prateado	Marrom rosado translúcido claro	Cor de pedra
30	Laranja	Amarelo ouro	Marrom amarelado vivo	Marrom amarelado fundido com vermelho
31	Escarlate laranja incandescente	De vermelho vívido a laranja amarelado	Escarlate,manchado de dourado	Laranja avermelhado manchado com carmesim e esmeralda
32	Índigo	Preto	Preto azulado	Preto fundido com azul
32 bis	Amarelo limão, marrom-dourado, oliva e preto (divididos em 4 partes iguais)	Marrom amarelado	Marrom escuro	Preto e amarelo
31 bis	Branco, mesclando-se com cinza	Púrpura escuro (próximo ao preto)	As7 cores prismáticas, exceto o violeta	Branco, vermelho, amarelo, azul, preto(o último por fora)

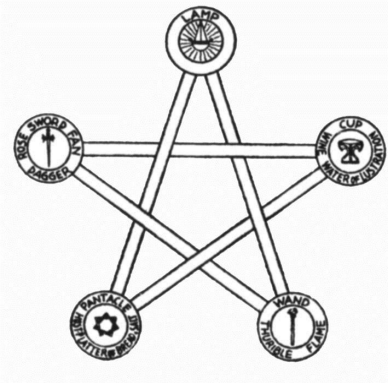
Os Números dos Planetas



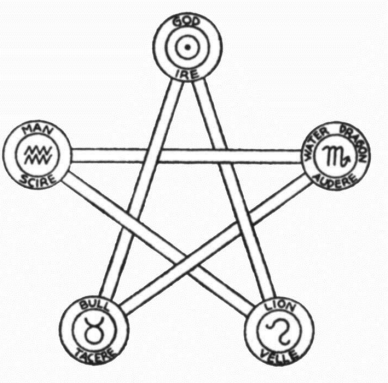
Os números dos Planetas



Os Elementos e seus Símbolos



As Armas dos Elementos



A Esfinge (Querubins)

Escala Chave	Números e Títulos das Cartas do Tarot	Letras Hebraicas	Nomes das letras Hebraicas	Valor Numérico	Atribuição	Português
11	0-O Louco	א	Aleph	1		Boi (Arado)
12	I-Mago	ב	Bet	2		Casa
13	II-A Sacerdotisa	ג	Gimel	3		Camelo
14	III-A Imperatriz	ד	Daleth	4		Porta
15	IV-O Imperador	ץ,צ	Tzaddi	90, 900		Anzol
16	V-O Hierofante	ו	Vau	6		Prego
17	VI-Os Amantes	ז	Zayin	7		Espada
18	VII-O Carro	ח	Chet	8		Cerca
19	VIII-Ajustamento	ל	Lamed	30		Aguilhão de Boi
20	IX-O Eremita	י	Yod	10		Mão
21	X-Fortuna	ך,כ	Kaph	20, 500		Punho
22	XI-Luxúria	ט	Teth	9		Cobra
23	XII-Enforcado	ם,מ	Mem	40, 600		Água
24	XIII-A Morte	ן,נ	Nun	50, 700		Peixe
25	XIV-A Arte	ס	Samekh	60		Suporte
26	XV-O Diabo	ע	Ayin	70		Olho
27	XVI-A Torre	ף,פ	Pé	80, 800		Boca
28	XVII-A Estrela	ה	Heh	5		Janela
29	XVIII-A Lua	ק	Qoph	100		Nuca
30	XIX-O Sol	ר	Resh	200		Cabeça
31	XX-O Aeon	ש	Shin	300		Dente

Escala Chave	Números e Títulos das Cartas do Tarot	Letras Hebraicas	Nomes das letras Hebraicas	Valor Numérico	Atribuição	Português
32	XXI-O Universo	ת	Taw	400	♄	Cruz (Tau Egípcia)
32 bis		ת	Taw	400	▽	
31 bis		ש	Shin	300	⊕	

As Cartas da Corte do Tarot, com as Esferas de seus Domínios Celestiais — Paus	As Cartas da Corte do Tarot, com as Esferas de seus Domínios Celestiais — Copas
O Príncipe da Carruagem de Fogo. Rege 20° de ♋ até 20° de ♍, incluindo a maioria de Leão Menor.	O Príncipe da Carruagem das Águas. 20° de ♎ até 20° de ♏.
A Rainha dos Tronos de Chamas. 20° de ♓ até 20° de ♈, incluindo parte de Andrômeda.	A Rainha dos Tronos das Águas. 20° de ♊ até 20° de ♋.
O Senhor das Chamadas e Relâmpagos. O Rei dos Espíritos do Fogo. Rege 20° de ♏ até 20° de ♐, incluindo parte de Hércules.	O Senhor das Ondas e das Águas. O Rei das Hostes do Mar. 20° de ♑ até 20° de ♓, incluindo a maioria de Pégaso.
A Princesa da Flama Brilhante. A Rosa do Palácio do Fogo. Rege um Quadrante dos Céus em torno do Polo Norte.	A Princesa das Águas. A Rosa do Palácio dos Dilúvios. Rege outro Quadrante.
A Raiz dos Poderes de Fogo (Ás)	A Raiz dos Poderes da Água.

As Cartas da Corte do Tarot, com as Esferas de seus Domínios Celestiais — Espadas	As Cartas da Corte do Tarot, com as Esferas de seus Domínios Celestiais — Pantáculos
O Príncipe da Carruagem do Ar. 20° de ♉ até 20° de ♑.	O Príncipe da Carruagem da Terra. 20° de ♈ até 20° de ♉.
A Rainha dos Tronos do Ar. 20° de ♍ até 20° de ♎.	A Rainha dos Tronos da Terra. 20° de ♐ até 20° de ♉.
O Senhor dos Ventos e das Brisas. O Rei dos Espíritos do Ar. 20° de ♉ até 20° de ♊.	O Senhor da Terra Ampla e Fértil. O Rei dos Espíritos da Terra. 20° de ♌ até 20° de ♍.
A Princesa dos Ventos Furiosos. O Lótus do Palácio do Ar. Rege a 3.º quadrante.	A Princesa dos Vales Ecoantes. O Lótus do Palácio da Terra. Rege a 4.º Os quadrantes dos Céus por volta de Kether.
A Raiz dos Poderes do Ar.	A Raiz dos Poderes da Terra.

Títulos e Atribuições do Naipe Paus		Títulos e Atribuições do Naipe Copas	
A Raiz dos Poderes do Fogo		A Raiz dos Poderes da Água	
♂ em ♈	Dominação	♀ em ♋	Amor
☉ em ♈	Virtude	☿ em ♋	Abundância
♀ em ♈	Conclusão	☾ em ♋	Luxo (Capricho)
♄ em ♌	Conflito	♂ em ♏	Desapontamento
♃ em ♌	Vitória	☉ em ♏	Prazer
♂ em ♌	Bravura	♀ em ♏	Corrupção
☿ em ♐	Rapidez	♄ em ♓	Indolência
☾ em ♐	Força	♃ em ♓	Felicidade
♄ em ♐	Opressão	♂ em ♓	Saciedade
Títulos e Atribuições do Naipe Espadas		**Títulos e Atribuições do Naipe Pantáculos**	
A Raiz dos Poderes do Ar		A Raiz dos Poderes da Terra	
☾ em ♎	Paz	♃ em ♑	Mudanças
♄ em ♎	Sofrimento	♂ em ♑	Obras
♃ em ♎	Trégua	☉ em ♑	Poder
♀ em ♒	Derrota	♂ em ♉	Preocupação
♄ em ♒	Ciência	☾ em ♉	Sucesso
☾ em ♒	Futilidade	♄ em ♉	Falha
♃ em ♊	Interferência	☉ em ♍	Prudência
♂ em ♊	Crueldade	♀ em ♍	Ganho
☉ em ♊	Ruína	☿ em ♍	Riqueza

As Triplicidades do Zodíaco		
Fogo	Fogo do Fogo.	O Relâmpago – a violência rápida do princípio.
	Ar do Fogo.	O Sol – a força constante de energia.
	Água do Fogo.	O Arco-Íris – o reflexo transparente espiritualizado da Imagem.
Água	Fogo da Água.	A Chuva, as Nascentes, etc. – o ataque apaixonado rápido.
	Ar da Água.	O Mar – a força fixa de putrefação.
	Água da Água.	O Lago – reflexão estagnada espiritualizada das Imagens.
Ar	Fogo do Ar.	O Vento – o princípio rápido (a ideia de equilíbrio como nos ventos tropicais).
	Ar do Ar.	As Nuvens – os condutores fixos de água.
	Água do Ar.	As Vibrações – massa imóvel, espiritualizada para refletir o Ruach (a mente).
Terra	Fogo da Terra.	As Montanhas – a pressão violenta (devido a gravidade).
	Ar da Terra.	As Planícies – o comportamento constante da vida.
	Água da Terra.	Os Campos – a tranquilidade, espiritualizada para sustentar a vida vegetal e animal.

AS TRÍADES VITAIS	
Os Três Deuses I A O	0. O Espírito Santo.
	I. O Mensageiro.
	IX. A Semente Secreta.
As Três Deusas	II. A Virgem.
	III. A Esposa.
	XVII. A Mãe.
Os Três Demiurgos	X. O Pai de Tudo 3 em 1.
	IV. O Regente
	V. O Filho (Sacerdote).
As Crianças Hórus e Hoor-Pa-Kraat	VI. Os Gêmeos Emergentes.
	XIX. O Sol (a Brincadeira).
	XVI. A Criança Coroada e Conquistadora emergindo do Útero em A L P.
A Yoni Gaudens Yoni (A Mulher justificada)	VII. O Graal; a Carruagem da Vida.
	XIV. O Útero Grávido preservando a vida.
	VIII. O Sexualmente unido.
Os Deuses Assassinados	XI. 156 e 666.
	XII. O Redentor nas águas.
	XIII. O Ventre Redentor que mata XV.
O Lingam. A Yoni. A Estela (Sacerdote, Sacerdotisa Cerimônia)	XV. Ereto e Satisfeito.
	XVIII. A Bruxa: a Yoni estagnada e esperando.
	XX. Deus e Homem como gêmeos de Nuit e Hadit.
O Pantáculo do Todo	XXI. O Sistema.

Escala Chave	XL. Pedras Preciosas	XLI. Armas Mágicas
0	Safira Estrela, Diamante Negro	Nenhuma atribuição possível
1	Diamante	Suástica, Coroa [[A Lâmpada]]
2	Rubi Estrela, Turquesa	Lingam, o Robe Interno da Glória [[A Palavra]]
3	Safira Estrela, Pérola	Yoni, o Robe Externo do Segredo [[A Taça, a Estrela Cintilante]]
4	Ametista, Safira [[Lápis Lazuli]]	A Baqueta, Cetro, ou Gancho
5	Rubi	A Espada, Lança, Flagelo, ou Corrente
6	Topázio, Diamante Amarelo	O Lámen ou Rosa-Cruz
7	Esmeralda	A Lâmpada e o Cinto
8	Opala, especialmente Opala de Fogo	Os Nomes e Versículos e o Avental
9	Quartzo	Os Perfumes e Sandálias [[O Altar e o Sacrifício]]
10	Cristal de Rocha	O Círculo e o Triângulo Mágicos
11	Opázio	A Adaga ou Leque
12	Opala, Ágata	A Baqueta ou Caduceu
13	Selenito, Pérola, Cristal	Arco e Flecha
14	Esmeralda, Turquesa	O Cinto
15	Rubi	Os Chifres, Energia, o Buril
16	Topázio	O Labor da Preparação [[O Trono e Altar]]
17	Crisoberilo, Turmalin, Espato da Islândia	O Tripé

Escala Chave	XL. Pedras Preciosas	XLI. Armas Mágicas
18	Âmbar	A Fornalha [[A Taça ou Santo Graal]]
19	Crisoberilo "Olho-de-gato"	A Disciplina (Preliminarmente) [[Baqueta da Fênix]]
20	Peridoto	A Lâmpada e Baqueta (Força Viril reservada), o Pão [[Baqueta da Lótus]]
21	Ametista, Lápis Lazuli	O Cetro
22	Esmeralda	A Cruz do Equilíbrio
23	Berílio ou Água-marinha	A Taça e a Cruz do Sofrimento, o Vinho [[Água ou Lustração]]
24	Ammonoidea	A Dor do Dever [[O Juramento]]
25	Jacinto	A Flecha (aplicação de força repentina e contínua)
26	Diamante Negro	A Força Secreta, Lâmpada
27	Rubi, e pedras vermelhas	A Espada
28	Vidro Artificial [[Calcedônia]]	O Incensário ou Aspersório
29	Pérola	O Crepúsculo do Lugar e o Espelho Mágico
30	Crisólito	O Lámen ou Arco e Flecha
31	Opala de Fogo	A Baqueta ou Lâmpada, Pirâmide do Fogo [[O Turíbulo]]
32	Ônix	Uma Foice
32 bis	Sal	O Pantáculo ou Pão e Sal
31 bis	Diamante Negro	[[O Ovo Alado]]

Escala Chave	CLXXX. Título dos Trunfos do Tarot	CLXXXI. Desenho Correto dos Trunfos do Tarot
11	O Espírito de Αιθηρ	Um Ancião barbado visto de perfil
12	O Mago do Poder	Um jovem louro com elmo e sapatos alados, equipado como um Magista, exibe sua arte
13	A Sacerdotisa da Estrela de Prata	Uma princesa coroada sentada atrás de um véu de Ísis entre os Pilares de Seth
14	A Filha dos Poderosos	Coroada com estrelas, uma deusa alada em pé sobre a lua
15	O Filho da Manhã, chefe entre os Poderosos	Um deus vestido em chamas portando símbolos equivalentes
16	O Magus do Eterno	Entre os Pilares senta um Ancião
17	As Crianças da Voz: o Oráculo dos Deuses Poderosos	Um profeta, jovem, e no Sinal de Osíris Renascido
18	A Criança dos Poderes das Águas: o Senhor do Triunfo da Luz	Um rei jovem e sagrado embaixo do dossel estrelado
19	A Filha da Espada Flamejante	Uma mulher sorrindo segura as mandíbulas abertas de um leão feroz e poderoso
20	O Profeta do Eterno, o Magus da Voz do Poder	Enrolado em um manto e capuz, um Ancião caminha, levando uma lâmpada e cajado
21	O Senhor das Forças da Vida	Uma roda de seis raios, onde gira a Tríade de Hermanubis, a Esfinge e Tifon
22	A Filha dos Senhores da Verdade. O Regente do Equilíbrio.	Uma figura convencional da Justiça com escalas e balanças
23	O Espírito das Águas Poderosas	A figura de um homem pendurado ou crucificado
24	A Criança das Grandes Transformações. O Senhor do Portal da Morte.	Um esqueleto com uma foice ceifando homens. A alça da foice é um Tau

Escala Chave	CLXXX. Título dos Trunfos do Tarot	CLXXXI. Desenho Correto dos Trunfos do Tarot
25	A Filha dos Reconciliadores, a Condutora da Vida.	A figura de Diana caçadora
26	O Senhor dos Portões da Matéria. A Criança das Forças do Tempo	A figura de Pan ou Príapus
27	O Senhor das Hostes e do Poderoso	Uma torre atingida por um raio bifurcado
28	A Filha do Firmamento. Os Rivais entre as Águas	A figura de uma ninfa-da-água se divertindo
29	O Regente do Fluxo e Refluxo. A Criança dos Filhos do Poderoso.	A lua minguante
30	O Senhor do Fogo do Mundo	O Sol
31	O Espírito do Fogo Primal	Israfel soprando a Última Trombeta. Os mortos levantando de suas tumbas
32	O Grande da Noite do Tempo	Deveria conter uma demonstração da Quadratura do Círculo

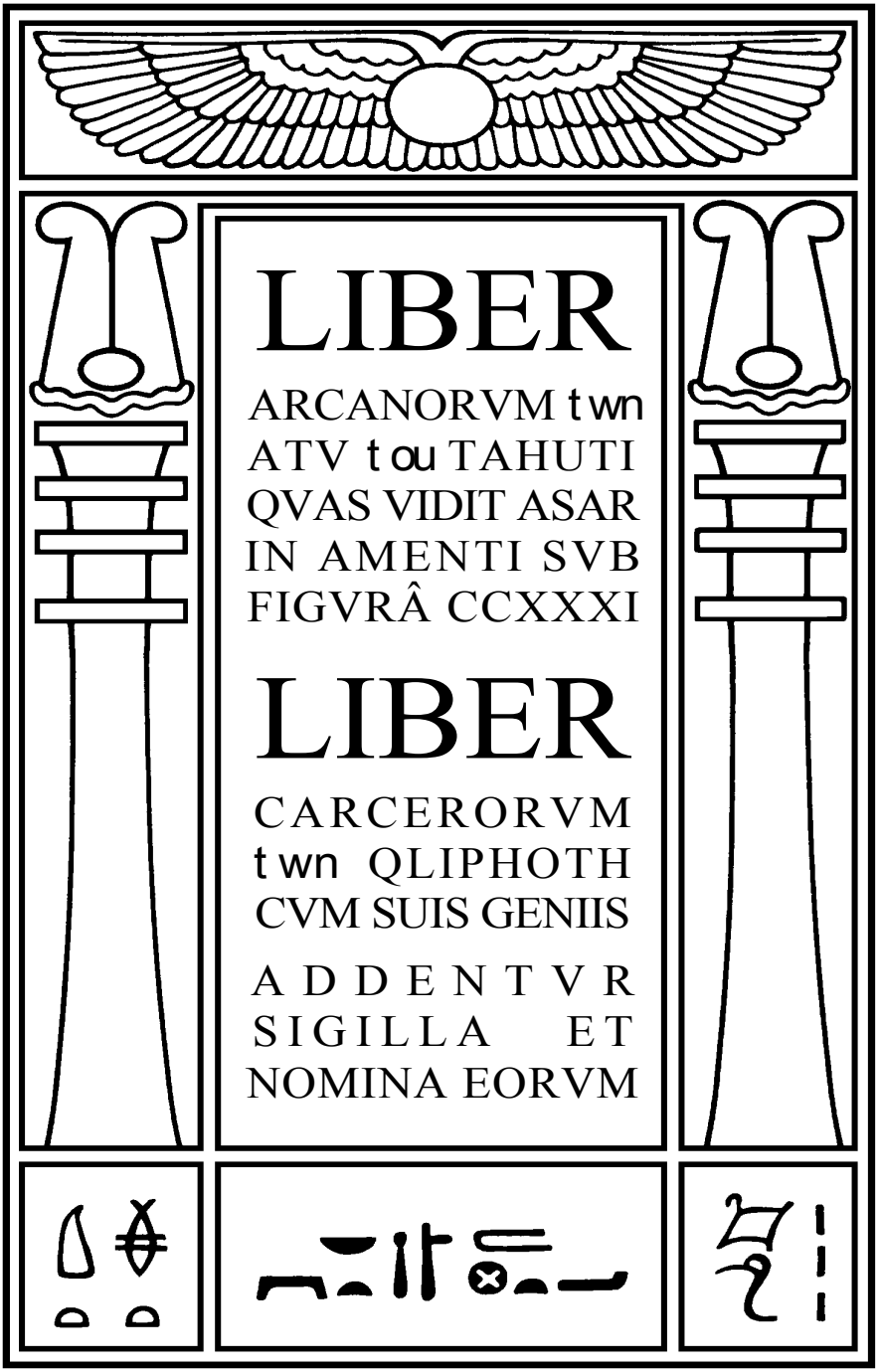
Regências Angélicas dos Arcanos Menores com a Gematria						
Carta	Anjo do dia Hebraico	Transl.	Valor	Anjo da Noite Hebraico	Transl.	Valor
2 Bast.	והואל	Vehuel	48	דניאל	Daniel	95
3 Bast.	ההשיה	Hahasiah	325	עממיה	Imamiah	165
4 Bast.	ננאאל	Nanael	132	ניתאל	Nitahl	105
5 Pant.	מבהיה	Mebahiah	62	פויאל	Poiel	127
6 Pant.	נממיה	Nemamiah	1915	ייאאל	Ieialel	52
7 Pant.	הרהאל	Harahel	241	מעראל	Mitzrael	341
8 Esp.	ומבאל	Umabel	163	יההאל	Yahhel	51
9 Esp.	ענואל	Anauel	157	מהיאל	Mehiel	86
10 Esp.	דמביה	Damabiah	61	מנקאל	Manakel	260
2 Copas	איעאל	Eiael	112	הבויא	Habulah	24
3 Copas	ראהאל	Rochel	237	יבמיה	Jabamiah	67
4 Copas	הייאל	Haiael	56	מומיה	Mumiah	101
5 Bast.	והויה	Vehuiah	32	יליאל	Jeliel	81
6 Bast.	סיטאל	Sitael	110	עלמיה	Elemiah	155
7 Bast.	מהשיה	Mahashiah	360	ללהאל	Lelahel	96
8 Pant.	אבאיה	Achaiah	37	כהתאל	Kehethel	65
9 Pant.	הואל	Haziel	43	אלריה	Aladiah	50
10 Pant.	ההעיה	Hahaiah	95	לאויה	Leviah	56
2 Esp.	יזלאל	Iezalel	78	מבהאל	Mebahel	78
3 Esp.	הריאל	Hariel	246	הקמיה	Hakamiah	160
4 Esp.	לאויה	Laviah	52	כליאל	Caliel	91
5 Copas	לויה	Leuviah	51	פהליה	Pahaliah	130
6 Copas	נלכאל	Nelchael	131	ייאל	Ieiaiel	61
7 Copas	מלהאל	Melahel	106	ההרה	Hahiuiah	215
8 Bast.	נתהיה	Nithahiah	470	האאיה	Haayah	22
9 Bast.	ירתאל	Ierathel	641	שאהיה	Shahiah	321
10 Bast.	רייאל	Reiiel	251	ומאאל	Umael	78
2 Pant.	לכבאל	Lecabel	103	ושהיה	Vasariah	326
3 Pant.	יהויה	Iehuiah	36	להההיה	Lehahiah	55
4 Pant.	כוקיה	Chavakiah	141	מנדאל	Menadel	125
5 Esp.	אניאל	Aniel	92	העמיה	Haamiah	130
6 Esp.	רהעאל	Rehael	536	ייזאל	Ieiazel	58
7 Esp.	מיכאל	Mikael	101	הההאל	Hahahel	46
8 Copas	וויליה	Veualiah	57	ילהיה	Ielehiah	60
9 Copas	סאליה	Sealiah	106	עריאל	Ariel	311
10 Copas	עשליה	Asaliah	415	מיהאל	Mihael	86

Simbolismo dos Números nos Arcanos Menores			
Nº	*Sig. Geral do Número*	*Aspecto destacado*	*Sig. P/ os Arc. Menores*
1	Atividade, iniciativa, impulso produtivo, força criadora	Só o impulso que encontra um eco positivo pode frutificar, os outros desaparecem sem produzir resultados	Uma boa chance, uma verdadeira possibilidade, porém sem garantia de realização
2	Dualidade, polo oposto, o outro, disposição receptiva, passividade, reação	As variedades da polaridade	Unir, harmonizar, modificar, rivalizar
3	O nascimento do novo a partir da união dos opostos, vitalidade, fertilidade, síntese, o Divino	Uma base estável (um banquinho de 3 pernas não balança), fertilidade	Desenvolvimento intenso sobre uma base estável
4	Disciplina, estrutura, realidade, segurança, o terreno	Limitação, firmeza, estrutura	Estabilidade e solidez, com uma possível tendência para rigidez
5	Quintessência, microcosmo, sentido, número que representa o ser humano, busca pelo supremo, também o número do pecado	As crises fazem parte de todo crescimento e desenvolvimento profundo	Desafio, crise
6	Penetração recíproca e fusão insolúvel de opostos, amor, equilíbrio, harmonia, sexualidade	União bem-sucedida	Sucesso, auxílio, união
7	Totalidade que engloba o Divino(3) e o Terreno(4)	Ponto final e momento de transição crítico	Exaustão, crise, risco

Simbolismo dos Números nos Arcanos Menores			
8	Número do recomeço, da transformação e do renascimento, número intermediário entre o Divino (Círculo) e o Terreno (Quadrado)	Transformação e renovação	Mudança, novo começo
9	Voltar-se para o interior, recolhimento antes de dar um passo para o novo	Cristalização	Concentração agradável ou problemática
10	Número da ordem divina, da totalidade, soma dos numerais cardinais: 1+2+3+4=10	Abundância, o Todo	Soma, abundância

Escala Chave	XLII Fragrâncias	CLXXXVI. Doenças (Típicas).
0	[[Nenhuma atribuição possível]]	...
1	Âmbar cinza	Morte
2	Almíscar	Insanidade
3	Mirra, Civeta-africana	Demência (Amnésia)
4	Cedro	Hidropsia
5	Tabaco	Febre
6	Olíbano	Lesões Cardíacas
7	Benjoim, Rosa, Sândalo Vermelho	Problemas de Pele
8	Estoraque	Problemas de Nervos
9	Jasmin, Ginseng, todas as Raizes Odoríferas	Impotência
10	Manjerona	Esterilidade
11	Funcho	Disenterias
12	Mástique, Sândalo Branco, [[Noz-moscada]], Flor de Noz-moscada, Estoraque, todos os Odores Fugitivos	Ataxia
13	Sangue Menstrual, Cânfora, Aloes, todos os Odores Doces Virginais	Desordens Menstruais
14	Sândalo, Murta, todos os Odores Voluptuosos Suaves	Sífilis, Gonorréia
15	Sangue de Dragão	Apoplexia
16	Estoraque	Indigestão
17	Absinto	Tuberculose, Pneumonia
18	Ônica	Reumatismo
19	Olíbano	Síncope, etc. Coração

Escala Chave	XLII Fragrâncias	CLXXXVI. Doenças (Típicas).
20	Narciso	Fraqueza Espinal, Paralisia
21	Açafrão, todos os Odores Generosos	Gota
22	Funcho	Doenças dos Rins
23	Ônica, Mirra	Resfriado
24	Siam benzoin, Opopanax	Câncer
25	Madeira de Aloés	Apoplexia, Trombose
26	Almíscar, Civeta-africana (também as Fragrâncias Saturnianas)	Artrite
27	Pimenta, Sangue de Dragão, todos os Odores Pungentes Quentes	Inflamação
28	Funcho	Cistite
29	Âmbar cinza (Fluído Menstrual)	Gota
30	Olíbano, Canela, todos os Odores Gloriosos	Repleção
31	Olíbano, todos os Odores Ardentes	Febre
32	Assa-fétida, Escamônea, Indigofera, Enxofre (todos os Odores Malignos)	Esclerose Arterial
32 bis	Estoraque, todos os Odores Maçantes e Pesados	Lentidão
31 bis	[[Nenhuma atribuição possível]]	Morte (Insanidade total)



LIBER

ARCANORVM twn
ATV tou TAHUTI
QVAS VIDIT ASAR
IN AMENTI SVB
FIGVRÂ CCXXXI

LIBER

CARCERORVM
twn QLIPHOTH
CVM SUIS GENIIS

ADDENTVR
SIGILLA ET
NOMINA EORVM

A.∴A.∴
Publicação em Classe A

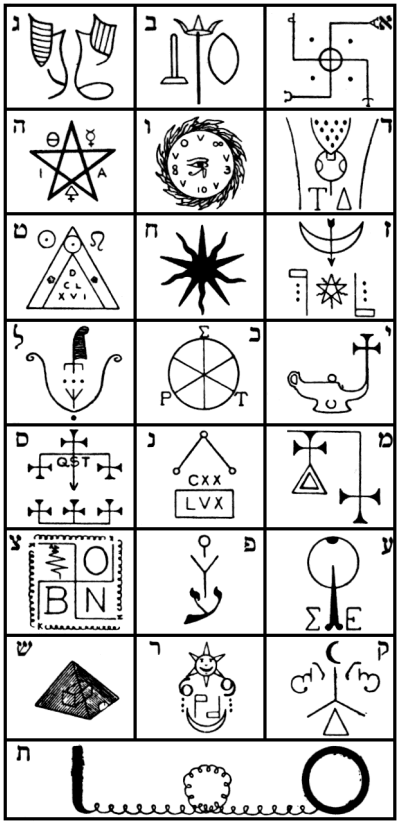
LIBER XXII CARCERORUM QLIPHOTH
CUM SUIS GENIIS

Compare with

א ב ג ד ה ו ז ח ט י כ ל מ נ ס ע פ צ ק ר ש ת

" "

LIBER XXII DOMARUM MERCURII
CUM SUIS GENIIS



(Este livro é verdadeiro até o grau de Adeptus Exemptus.
V.V.V.V.V. $8^{o} = 3^{\square}$.)

Traduzido por Arnaldo Lucchesi Cardoso.
Revisado por Nina Castro. Editado por Jonatas Lacerda.

0. A, o coração de IAO, vive em êxtase no local secreto dos trovões. Entre Asar e Asi ele vive em regozijo.
1. Os relâmpagos aumentaram e o Senhor Tahuti se manifestou. A Voz veio do Silêncio. Então Aquele correu e voltou.
2. Agora Nuit se ocultou, para que ela possa abrir a porta de sua irmã.
3. A Virgem de Deus está entronada sobre uma concha de ostra; ela é como uma pérola, e busca Setenta para seus Quatro. Em seu coração está Hadit, a glória invisível.
4. Agora se ergue Ra-Hoor-Khuit, e é estabelecido o domínio na Estrela da Chama.
5. Também está exaltada a Estrela da Chama, trazendo bênção para o universo.
6. Então aqui embaixo o Eros alado é jovem, se deliciando em um e em outro.
   Ele é Asar entre Asi e Nepthi; ele saiu do véu.
7. Ele cavalga na carruagem da eternidade; o branco e o preto estão atrelados ao seu carro. Portanto ele reflete o Louco, e o sétuplo véu é revelado.
8. Também surge a mãe Terra com o seu leão, igualmente Sekhet, a senhora de Asi.
9. Também o Sacerdote ocultou a si mesmo, para que sua glória não seja profanada, para que sua palavra não seja perdida na multidão.
10. Agora então o Pai de tudo o que foi criado, como uma roda poderosa; a Esfinge, e o deus com cabeça de cão, e Tífon, foram confinados na sua circunferência.
11. Também a senhora Maat com sua pena e sua espada tomou seu lugar para julgar os justos.
    Pois o Destino já estava determinado.
12. Então o santo apareceu nas grandes águas do Norte; como uma aurora dourada ele surgiu, trazendo bênção para o universo caído.
13. Também Asar estava oculto em Amennti; e os Senhores do Tempo passaram por sobre ele com a foice da morte.
14. E um anjo poderoso apareceu como uma mulher, derramando frascos de aflição sobre as chamas, iluminando a pura corrente com seu estigma de

maldição. E a iniquidade era muito grande.

15. Então o Senhor Khem se ergueu, Aquele que é santo entre os mais elevados, e levantou seu bastão coroado para redimir o universo.
16. Ele atingiu as torres de pranto; ele as quebrou em pedaços no fogo da sua ira, de modo que só ele escapou das suas ruínas.
17. Transmutada, a santa virgem apareceu como um fogo fluídico, transformando-a em beleza dentro de um relâmpago.
18. Por meio dos seus encantamentos ela invocou o Escaravelho, o Senhor Kheph-Ra, de modo que as águas fossem divididas e a ilusão das torres fosse destruída.
19. Então o sol realmente apareceu límpido, e a boca de Asi estava na boca de Asar.
20. Então também a Pirâmide foi construída a fim de que a Iniciação pudesse ser completada.
21. E no coração da Esfinge dançou o Senhor Adonai, em Suas grinaldas de rosas e pérolas alegrando a multidão de coisas; sim, alegrando a multidão de coisas.

א	Aɛu-iao-uɛa [ɛ = ע]	Amprodias
ב	Beɛθaoooabitom	Baratchial
ג	Gitωnosapφωllois	Gargophias
ד	Dhnaξartarωθ [ξ = st]	Dagadgiel
ה	Hoo-oorω-iξ	Hemethterith
ו	Vuaretza—[a secret name follows]	Uriens
ז	Zooωasar	Zamradiel
ח	Chiva-abrahadabra-cadaxviii	Characith
ט	Qalɛξer-ā-dekerval.	Temphioth
י	Iehuvahaξanɛθatan	Yamatu
כ	Kerugunaviel	Kurgasiax
ל	Lusanaherandraton	Lafcursiax
מ	Malai	Malkunofat
נ	Nadimraphoroiozɛθalai	Niantiel
ס	Salaθlala-amrodnaqɛiξ	Saksaksalim
ע	Oaoaaaooɛ-iξ	A'ano'nin
פ	Puraθmetai-apηmetail	Parfaxitas
צ	Xanθaξeranѱʔ-iξ [ѱʔ = sh, q]	Tzuflifu
ק	QaniΔnayx-ipamai	Qulielfi
ר	Ra-a-gioselahladnaimawa-iξ	Raflifu
ש	Shabnax-odobor	Shalicu
ת	Thath'th'thithɛthuth-thiξ	Thantifaxath